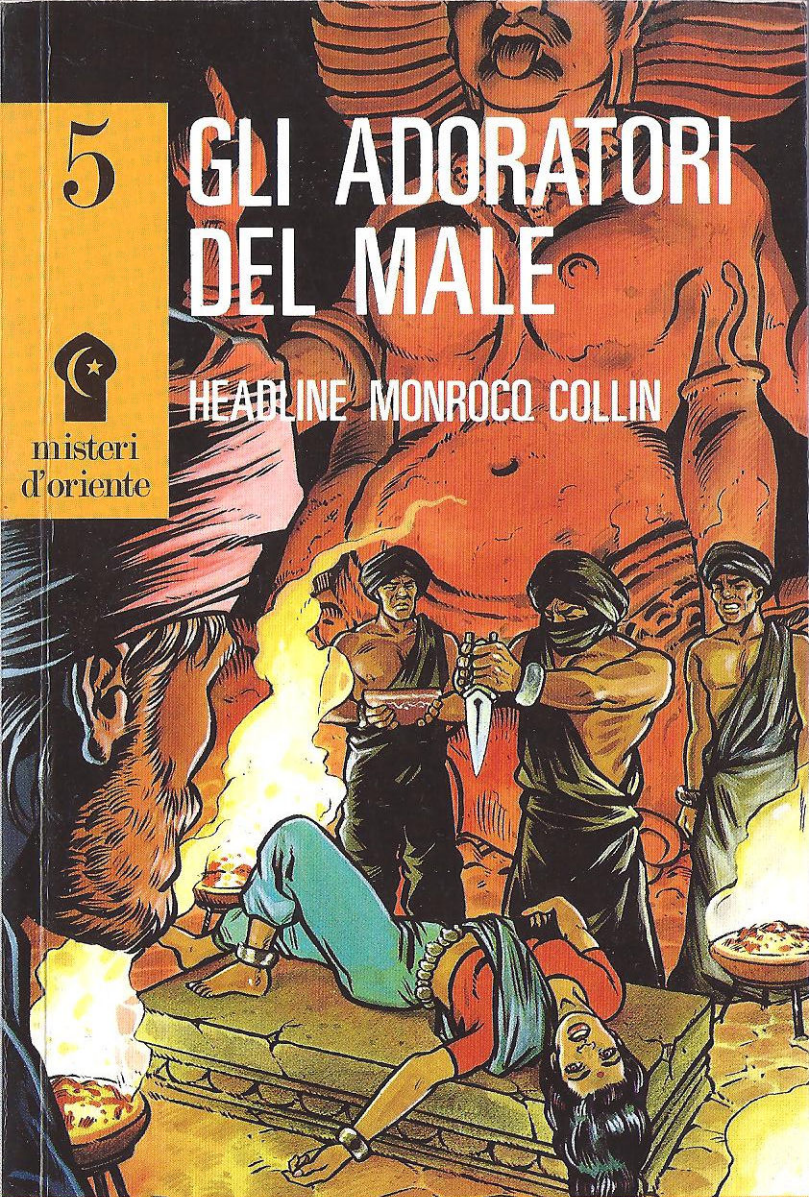
5
GLI ADORATORI DEL MALE
HEADLINE MONROCQ COLLIN
misteri d'oriente
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Gruppo di progettazione:
Jacques Collin
Fred Gordon
Doug Headline
Dominique Monrocq
Michel Pagel
Benjamin Scias
Pierre Scias

ISBN 88-7068-277-3
Titolo originale:
«La Saga du Prêtre Jean - Les adorateurs du mal»
Prima edizione: Hachette

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

GLI ADORATORI DEL MALE

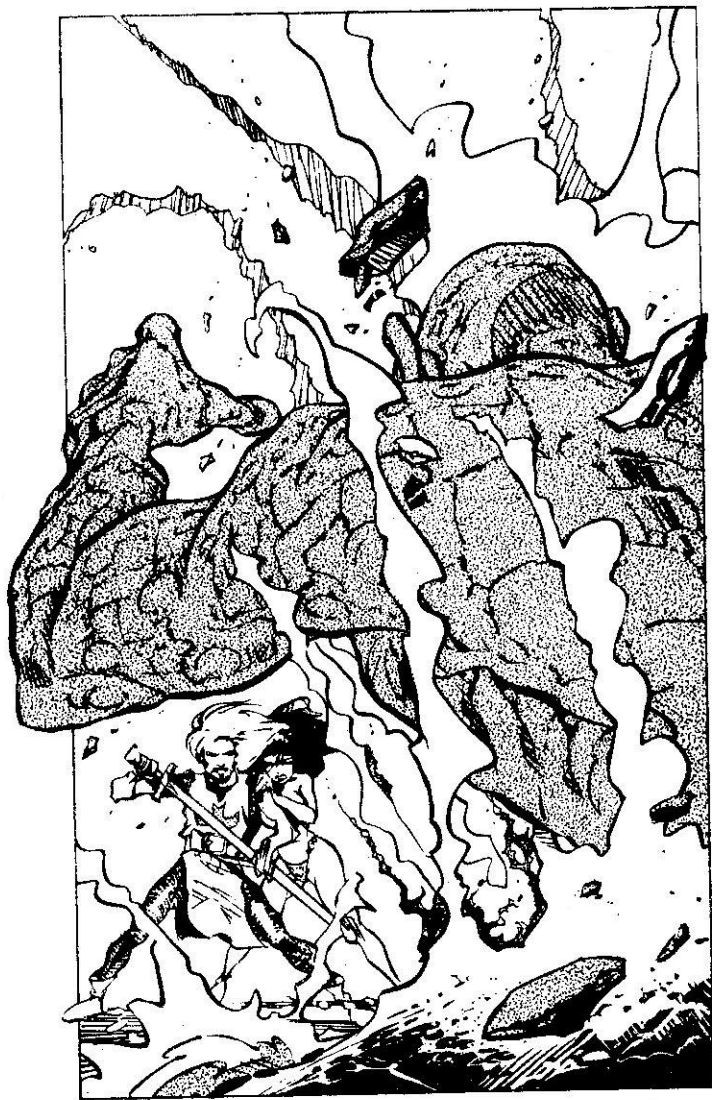
HEADLINE MONROCQ COLLIN

illustrato da Olivier Vatine
tradotto da Eleonora Baron

EL

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

Misteri d'Oriente

Attento, amico lettore, stai per entrare nelle vesti di un personaggio misterioso vissuto ai confini tra storia e leggenda: il Prete Gianni. Lontani echi di verità storica si sono mescolati nei secoli con le più bizzarre fantasie, e il Prete Gianni è stato identificato via via con ricchissimi sovrani, con spietati avventurieri, con inquietanti personificazioni del Male. Marco Polo nel *Milione* lo colloca nelle steppe della Mongolia, l'Ariosto nell'*Orlando Furioso* lo presenta come sovrano di un regno ai confini del mondo, vicino al paradiso terrestre.
In questo libro il Prete Gianni è un cavaliere cristiano, suddito di Riccardo Cuor di Leone, che abbandona i suoi compagni per una folle avventura nelle affascinanti terre degli infedeli. Soldato obbediente ma spirito inquieto, servo del Signore assetato di nuove esperienze, il Prete Gianni è un uomo di frontiera: tra realtà e immaginazione, tra Bene e Male, tra l'Occidente cristiano e le mille seduzioni delle terre d'Oriente. La sua immagine è il Doppio, la sua essenza è la spinta fatale a varcare i confini dell'avventura.
Bada dunque, amico lettore, stai per entrare in un gioco molto pericoloso...

Dovrai affrontare avversari spaventosi...

Le regole del gioco

Forza e vita

Per vivere pienamente questa avventura, devi conoscere le tue caratteristiche principali: la **Forza** e la **Vita**. La Forza si misura in punti di Forza e la Vita in punti di Vita.
Punti di Vita: questo termine generico si riferisce a tutto ciò che riguarda la salute, la resistenza fisica e psichica, la capacità di recupero dopo i combattimenti, ecc. Per conoscere il tuo punteggio iniziale di Vita, getta due dadi e aggiungi 18 al risultato del lancio. Il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Vita. Durante l'avventura il punteggio varierà spesso, ma non dovrà mai superare questo valore iniziale, tranne in qualche circostanza speciale che verrà precisata nel testo.
Punti di Forza: questo termine generico fa riferimento a tutto quello che concerne la tua energia durante i combattimenti, la destrezza nell'uso delle armi, la qualità dell'armatura o di altre protezioni esterne, ma anche alla forza, alla decisione e all'abilità. Per conoscere il numero dei tuoi punti di Forza, getta due dadi e aggiungi 6 al risultato del lancio. Il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Forza. Questo punteggio rimarrà invariato, tranne che in rare occasioni che ti verranno segnalate nel corso dell'avventura (ad esempio, quando userai un'arma magica).

Equipaggiamento

All'inizio dell'avventura disponi di una spada e di una bisaccia che puoi gettare a tracolla, nella quale sistemerai

tutto ciò che possiedi. Hai anche dell'oro che tieni in una borsa appesa alla cintura. Per calcolare il numero esatto dei pezzi lancia due dadi, due volte di seguito. Somma i quattro numeri ottenuti: se sei fortunato, puoi guadagnare 24 pezzi d'oro; nel peggiore dei casi, invece, ne avrai solo 4. Segnali sul **Registro d'Equipaggiamento** che trovi più avanti. Attenzione: se resti sprovvisto d'oro perdi la possibilità di fare acquisti!

La bisaccia ha una capacità limitata: può contenere al massimo 10 oggetti, e nel corso dell'avventura devi stare attento a non superare questo numero. Se per un motivo qualunque perdi il sacco, puoi portare con te solo due oggetti a tua scelta, e devi abbandonare gli altri.

Disponi anche di due otri d'acqua, ognuno dei quali contiene 2 razioni. Ad ogni pasto consumi una razione d'acqua, a meno che il testo non dia indicazioni diverse. Se perdi gli otri, non puoi più trasportare acqua... abbine cura!

All'inizio possiedi anche 4 razioni di cibo, sufficienti per quattro pasti. Ciascuna di esse va considerata come un oggetto da inserire nella bisaccia. Durante il viaggio devi mangiare e riposare, altrimenti sarai penalizzato. Non lo dimenticare!

Incantesimi, pozioni e oggetti magici

Durante quest'avventura avrai molte occasioni di entrare in possesso di oggetti magici e pozioni di vario genere. Ti verranno fornite anche formule magiche scritte su pergamene con caratteri comprensibili solo ai maghi e agli iniziati. Un religioso di alto rango come te ha acquisito una profonda conoscenza della magia, quindi sei in grado di utilizzare tutte le pergamene, le pozioni, gli oggetti magici e gli incantesimi di ogni tipo che troverai durante il percorso. Generalmente, fiale o flaconi di pozione e pergamene possono essere usate una sola volta. Quindi dovrai cancellarle dal Registro d'Equipaggiamento via via che le utilizzi. In alcune occasioni, segnalate sempre nel testo, le pozioni o gli incantesimi sono dotati di un potere sufficiente per più di un'utilizzazione. Non dimenticare, nel corso della tua ricerca, che la magia presenta anche degli svantaggi. Spesso un duello è meno pericoloso di un incantesimo gettato nel momento sbagliato!

Modificazioni

Le **Modificazioni** che troverai in questo libro sono di due tipi.

La prima ti riguarda direttamente: altera in modo permanente il tuo punteggio di Forza. Se nel calcolare il tuo punteggio di Forza hai ottenuto 17, usufruisci di una Modificazione-Forza di 1 punto: da 17 passi a 18. Se invece hai ottenuto 18, la Modificazione-Forza è di 2 punti. Il tuo punteggio totale sarà quindi 20 e non 18.

La seconda riguarda i tuoi avversari: è chiaro che un passerotto non può danneggiarti quanto un drago! Questo è già tenuto in considerazione nel punteggio di Forza dei tuoi avversari, ma in alcuni casi noterai una Modificazione al danno che un avversario ti provoca durante un assalto. Comunque si tratta di una cosa semplicissima, che ti verrà spiegata chiaramente nel corso dell'avventura.

Combattimenti

Nelle tue peregrinazioni ti capiterà di affrontare nemici di ogni genere e creature fantastiche. Solitamente i duelli vanno portati a termine, ma in alcune circostanze ti ver-

ranno date altre possibilità. La Forza e la Vita dell'avversario di turno sono sempre indicati nel testo. Il combattimento si svolge così:

1. Determina la tua **Forza d'Attacco**: lancia due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza che possiedi al momento. Il risultato rappresenta la tua Forza d'Attacco.
2. Determina la Forza d'Attacco del tuo avversario: getta due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza del tuo avversario. Il risultato è la Forza d'Attacco del tuo avversario.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del tuo avversario, lo hai colpito. Se, al contrario, la sua Forza d'Attacco è superiore alla tua, sei stato ferito. Il danno subito si calcola in questo modo: calcola la differenza tra le due Forze d'Attacco. Il numero ottenuto è quello dei punti di Vita persi dal combattente sconfitto.
4. Dopo ogni assalto, correggi il tuo totale di Vita o quello del tuo avversario sottraendo i punti corrispondenti al danno inflitto. Riparti dal numero 1 e continua finché il punteggio di Vita di uno dei due combattenti scende a 0. Esaurire i punti di Vita significa la morte!

Non dimenticare che devi tenere conto di eventuali Modificazioni (vedi il paragrafo relativo) alla tua Forza d'Attacco o a quella dell'avversario.

Combattimento con più avversari

In alcuni casi ti troverai faccia a faccia con più avversari. Ti verranno date indicazioni sul modo di condurre questo tipo di combattimento.
A volte li affronterai tutti insieme, a volte invece singolarmente.

1. *Combattimenti individuali.* In questo caso ti batterai contro più avversari, ma li affronterai in una serie di singoli duelli. Appena avrai sconfitto il primo avversario passerai al secondo, poi al terzo e così via finché li avrai messi tutti fuori combattimento.
2. *Combattimenti raggruppati.* Si tratta di combattimenti con avversari la cui forza non giustifica dei duelli individuali. In questo caso dovrai affrontare i tuoi avversari come se fossero un unico nemico, sommando i loro punteggi di Forza prima di ogni lancio di dadi per determinare la loro Forza d'Attacco. Via via che sconfiggi i tuoi avversari, diminuirà anche la loro Forza d'Attacco.
3. *Combattimenti multipli.* Spesso dovrai affrontare più avversari nello stesso momento, in un'autentica mischia! In questo caso, ad ogni assalto devi lanciare due dadi per te e due per ciascuno dei tuoi avversari. Immaginiamo che tu debba affrontare due nemici: se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di entrambi i tuoi avversari, sei riuscito a infliggere un danno a tutti e due. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del primo avversario ma è inferiore a quella del secondo, hai danneggiato il primo ma l'altro è riuscito a colpirti. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore alla Forza d'Attacco di entrambi i tuoi avversari, vieni ferito due volte e devi conteggiare entrambi i danni subiti. Lo stesso sistema resta valido se gli avversari sono tre, quattro, cinque o anche dieci! Quando ti resterà un solo avversario, continuerai il combattimento come un normale combattimento individuale.

I Registri

Userai il Registro d'Equipaggiamento ed il Registro di Combattimento come diari di viaggio. Segnerai nelle apposite caselle la lista degli oggetti in tuo possesso,

contenuti nella bisaccia o altrove, le provviste e l'oro a tua disposizione. Vi annoterai anche le progressive modifiche dei tuoi punti di Vita e Forza. Conserva i punteggi iniziali e non cancellarli mai. Invece dovrai correggere via via i punteggi del momento, a seconda dei danni subiti in combattimento. Ricorda che se il totale di Vita o di Forza scende a zero, è la morte!
In questo caso, dovrai ricominciare daccapo l'avventura. Tieni sempre i Registri in ordine e ricordati di cancellare volta per volta gli oggetti utilizzati.

Il carisma del Prete Gianni

Prima che uomo d'armi e grande viaggiatore, il Prete Gianni è soprattutto un uomo di chiesa. La sua fede è incrollabile, ed egli porta sempre racchiusa in sé la parola di Dio. Il suo potere di conversione è una dote eccezionale che si somma alla sua abilità di soldato e ad una singolare apertura di spirito.
Il Prete Gianni possiede un'autorità straordinaria: la sua sola presenza basta spesso a convincere gli avversari a gettare le armi e ad abbracciare la fede di Cristo. Puoi usare questo potere di conversione una sola volta nel corso dell'avventura, per evitare di affrontare un nemico. Ma attenzione! Questo potere agisce solamente sulle creature umanoidi e intelligenti: esseri umani, al limite anche Troll e Goblin, ma in nessun caso ti permetterà di convertire una tigre dai denti a sciabola o uno spettro! Inoltre, può essere usato solo quando affronti un unico avversario. Quando decidi di utilizzare questo potere di conversione, considera vinto il combattimento e vai al paragrafo indicato. A volte questo carisma ti consentirà di raccogliere delle informazioni in più: il testo ti darà indicazioni precise. Certe creature sono immuni dal potere di conversione del Prete Gianni (maghi molto potenti, ad esempio). Rifletti prima di agire. Comunque, nulla ti obbliga a fare uso di questo potere durante l'avventura.

Il giudizio di Dio

In alcuni combattimenti la volontà divina influirà sulla tua sorte. Se, lanciando i dadi, ottieni un doppio 6, hai ucciso il tuo avversario. Se, per contro, il tuo avversario ottiene ai dadi un doppio 1, sarà lui a mettere fine ai tuoi giorni con un abile colpo! L'implacabile legge della guerra...

Dadi alternativi

Se non hai i dadi, puoi giocare utilizzando quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Sfoglia velocemente il libro con il pollice e fermati su una pagina a caso: ecco, i dadi sono lanciati. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, tieni conto solo di quello stampato a destra.

Verso Shangri-La

Il viaggio del Prete Gianni si svolge in diverse tappe: Alamuth, l'antico Egitto, la giungla africana, Babilonia, l'India, la Cina... e ad ogni tappa corrisponde un volume della serie «Misteri d'Oriente».
Puoi leggere i volumi uno dietro l'altro, in modo da seguire il Prete Gianni nella sua folle avventura; ma puoi anche leggerli indipendentemente, in quanto ogni volume costituisce un'avventura a sé.
Nel Librogame, come sempre, il protagonista sei tu.

La leggenda del Prete Gianni

Alla fine del XII secolo d.C. il re Riccardo d'Inghilterra, detto Cuor di Leone per il suo grande coraggio, si recò in Terra Santa durante una delle Crociate. I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa, e i fieri crociati portarono la parola di Dio nelle terre d'Oriente con la croce e con la spada, decisi a riconquistare Gerusalemme da poco caduta nelle mani degli Infedeli. San Giovanni d'Acri e altre città vennero conquistate dopo una feroce lotta, poiché gli avversari vendevano cara la pelle: le insegne di re Riccardo ondeggiavano al vento vittoriose.
Pochi mesi fa anche tu facevi parte di questi valorosi, ma le battaglie avevano ormai perduto il loro sapore, e la tua bocca si riempiva spesso dell'amaro sapore della cenere. Eri partito al fianco di Riccardo con il cuore colmo di entusiasmo: il tuo sovrano non ha mai avuto un suddito altrettanto fedele! Però, col passare dei giorni, la febbre della crociata era svanita, insieme ai sogni di riconquista del Santo Sepolcro.
Riccardo, dando prova di preveggenza, ti aveva predetto che un giorno le vostre strade si sarebbero separate, e che tu saresti partito solo, guidato dalla tua sete di orizzonti sempre nuovi. E così una sera a San Giovanni d'Acri hai deciso di seguire i desideri della tua anima avventurosa.
Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo, ben sapendo l'importanza che dai alla parola divina e al messaggio di giustizia e bontà che essa contiene. Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, la tua grandezza d'animo è pari al coraggio con il quale affronti i combattimenti. I tuoi tratti decisi ed il tuo fisico prestante hanno fatto di te una figura leggendaria. Intorno ai fuochi, la sera, gli uomini di Riccardo cantano le tue gesta.
Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei, tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, tu che hai vissuto mille altre avventure... tu non hai più pace! Il mondo non sembra più contenere una sfida degna di te!
Ed è questo che ti ha spinto a lanciarti in una ricerca ritenuta da tutti impossibile. Nel corso dei tuoi studi hai scoperto l'esistenza della città perduta di Shangri-La: nell'antica pergamena è scritto che essa sorge sulla cima di un picco quasi inaccessibile, ma non ne conosci l'esatta ubicazione. La città misteriosa ha il potere, si dice, di rendere immortali ed eternamente felici i suoi abitanti. Che ricerca meravigliosa, degna della tua sete d'avventura... E così il tuo destino è ormai sconvolto!
Mentre gli altri crociati riprendevano il mare alla volta dell'Inghilterra, ti sei messo in cammino nella direzione opposta, addentrandoti nel deserto verso la famosa fortezza di Alamuth, covo della setta degli Assassini e del loro capo Hasan ibn as-Sabbah. Quest'uomo di grande saggezza, soprannominato il Vecchio della Montagna, doveva certamente essere in possesso di preziose informazioni su Shangri-La. Raggiungerlo però si è rivelata un'impresa sovrumana, sia a causa dei pericoli del deserto, sia per il fanatismo della sua setta. Protetto dalle tenebre, sei riuscito ad introdurti con l'inganno all'interno delle mura della fortezza. Poi i pericoli si sono avvicendati a ritmo vertiginoso: perfidi Assassini, uomini-bestia, animali mostruosi, piante carnivore... Ti sei trovato circondato da trappole di ogni sorta! E quando finalmente, grazie alla

tua forza e alla tua astuzia, sei giunto davanti al Vecchio della Montagna, egli non ha potuto darti delle informazioni precise. Il suo solo indizio sulla città perduta era il nome di Antarsis, un gran sacerdote di Osiride che sotto il faraone Amenophis IV Akhenaton, più di tredici secoli prima di Cristo, era riuscito a raggiungere Shangri-La. Accettando di aiutarti, Hasan Sabbah ti ha proiettato attraverso lo spazio ed il tempo verso l'antico Egitto, dove dovevi cercare Antarsis, l'unico capace di aiutarti nella tua ricerca...

Ma a Tebe ti aspettava una brutta sorpresa: Antarsis e gli altri membri della casta sacerdotale erano ricercati dalle guardie del faraone Akhenaton, il quale stava tentando di eliminare gli adoratori degli dei egiziani per favorire il culto di un dio unico, Aton, il disco solare. Hai dovuto operare mille inganni per rintracciare Antarsis, scontrandoti tra l'altro con le guardie di Akhenaton. Correndo tra templi e tombe sei riuscito a liberare alcuni sacerdoti prigionieri e a ritrovare qualche amico di Antarsis. Una moltitudine di orribili mostri ha tentato di sbarrarti il passo, ma il tuo valore li ha sgominati tutti! Grazie alle indicazioni raccolte strada facendo, hai scoperto che Antarsis si nascondeva nella quarta piramide di Giza, detta piramide tronca. La sfinge ed i passaggi labirintici della Piramide ti hanno dato del filo da torcere, ma al termine di questo viaggio pericolosissimo hai trovato Antarsis!

Neppure il gran sacerdote conosceva la strada esatta per Shangri-La, ma aveva un'informazione preziosa: un consigliere di re Salomone, Nikanor, ha visitato la città che cerchi! Per darti una possibilità di ritrovarlo, Antarsis ti ha proiettato nel cuore dell'Africa australe, dieci secoli prima della nascita di Cristo, e ti ha fatto dono di uno strano oggetto: un Occhio Magico dai poteri stupefacenti, che non hai ancora interamente scoperto. Puoi utilizzare l'Occhio Magico una sola volta nel corso di un'avventura. (Attenzione! Se non hai letto il secondo volume dei «Misteri d'Oriente», *L'Occhio della Sfinge*, non puoi essere in possesso dell'Occhio Magico. Nel corso di questa avventura dovrai dunque per forza ignorare le istruzioni che lo riguardano!)

Giunto in Africa ti sei dovuto avventurare nell'inferno delle Miniere di re Salomone, dove Nikanor, caduto in disgrazia, si trovava imprigionato per ordine del monarca. Dietro richiesta di Salomone ti sei assunto il compito di liberare le miniere da un flagello misterioso: la Morte Bianca! L'esplorazione dell'immenso dedalo sotterraneo non è stata certo una gita di piacere! Nella tua caccia all'orrendo mostro hai dovuto superare un bel po' di pericoli, ma infine, nei recessi più nascosti e dimenticati della miniera, hai affrontato la Morte Bianca in un duello titanico al termine del quale ti sei trovato faccia a faccia con Nikanor. Il consigliere ha usato i suoi poteri magici per aiutarti, proteggendoti con un incantesimo di grande potenza: un blocco di ghiaccio magico, che ti avvolge sospendendo le tue funzioni vitali ed impedendoti di invecchiare.

Con tua enorme sorpresa, hai ripreso conoscenza circa quattrocento anni più tardi, a Babilonia, dove si trovava un saggio di nome Souhsan, unico detentore del segreto di Shangri-La. Ma il destino aveva deciso: non avresti mai incontrato questo personaggio. Deceduto poco prima del tuo arrivo, aveva trasmesso le poche frammentarie informazioni in suo possesso a tre suoi amici. Hai dovuto seguire le tracce di ognuno di essi attraverso l'immensa città, ma alla fine hai svelato il segreto nascosto nel cuore della biblioteca di Babele, il quale si è rivelato però molto inferiore alle tue aspettative: ti è stata detta solo la strada che dovrai percorrere, quella del paese delle vacche sacre, l'India misteriosa...

Vai all'1!

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

1 - *Ti assale il ricordo delle avventure passate...*

1

Tranquillamente immerso nella freschezza umida di una locanda, ti riposi delle innumerevoli fatiche affrontate dopo che hai lasciato la gloriosa e corrotta città di Babilonia. Il locandiere tarda un po' a portare la cena, poiché sei il suo unico cliente. Il tuo spirito vagabonda inseguendo il ricordo delle prove che hanno segnato il tuo viaggio. La tua odissea è stata lunga e perigliosa: sempre con gli occhi fissi all'orizzonte, la mano costantemente poggiata sull'impugnatura della spada, pronto a fronteggiare ladri e banditi in cerca di una facile preda. In mezzo a deserti senza fine, nel cuore di foreste impenetrabili o all'ombra di una catapecchia per una rapida sosta, la tua lama affilata ha messo fine ai giorni violenti di tanti briganti che avevano commesso l'errore di interessarsi un po' troppo ai tuoi modesti tesori. Con la tua ombra come unica compagna, hai cavalcato per mesi e mesi, spinto senza tregua dall'importanza della tua ricerca. E solo dopo aver varcato i confini dello stato del principe Vishtapa hai deciso di fermarti e recuperare un po' di forze. Senza questa tappa provvidenziale non avresti mai fatto la conoscenza di Zarathustra, uno dei più grandi saggi che l'Oriente abbia generato. Sfortunatamente, egli non ha saputo dirti nulla su Shangri-La. La sola cosa che gli interessa è la meditazione filosofica, la sua costante riflessione sul bene e sul male. Mentre insegnavi l'arte del combattimento a qualche signorotto per rimpinguare le tue scorte d'oro, Zarathustra costruiva mille teorie. Al cader della notte il fragore delle armi lasciava il posto ad animati duelli oratori. Affascinato dal tuo valore e dalle tue peregrinazioni temporali, il saggio ha creduto di scoprire in te un nuovo ideale d'uomo che, rotti i ponti col passato, plasma il proprio avvenire solo in funzione di se stesso e della propria volontà.

«Persevera nel tuo essere» ti ripeteva senza sosta. «Segui il tuo cammino! E lascia che popoli e nazioni seguano il

loro... anche se si tratta in realtà di percorsi oscuri, dove non si levano mai le aurore boreali di una nuova speranza!»
Ma tutto ciò non è durato a lungo. Appena sei stato pagato per i tuoi servigi (se hai già giocato le avventure precedenti, aggiungi 10 pezzi d'oro al tuo totale), ti sei nuovamente messo in cammino. Giorni e giorni di viaggio che la pioggia torrenziale ha reso simile a un incubo. Le aride piste si sono trasformate in torrenti di fango vischioso dove avanzare è quasi impossibile. Il tuo cavallo ci ha rimesso la pelle, obbligandoti ad una faticosa marcia sotto una pioggia incessante lungo il corso tumultuoso di un fiume in piena: il Gange. In seguito un calore soffocante ha preso il posto del diluvio. Ma la tirannia degli elementi ti lascia indifferente... Questa sera, quando il sole calava ormai all'orizzonte, hai raggiunto i sobborghi di una grande città, Kasi, e ti sei fermato alla prima taverna che hai trovato sul tuo cammino per economizzare le razioni che ti restano. Riprenderai il tuo viaggio domattina, dopo un buon pasto e una notte di sonno. Vai al **197**.

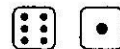
2

Comincia un'interminabile attesa; ti è impossibile prendere sonno. Ogni secondo assume l'apparenza di un'eternità e la notte scorre così lentamente... troppo lentamente. Appena ti stendi sulla paglia per riposarti un po', orde di ratti dagli occhi rossi come le fiamme dell'inferno si precipitano su di te. Alcuni, più temerari dei loro compagni, osano addirittura morderti a sangue. Balzi in piedi e li cacci gesticolando e maledicendo al tempo stesso la tua cattiva sorte. Ad uno ad uno afferri quelli che ti si sono intrufolati sotto i vestiti, li afferri per la coda facendoli poi roteare un istante nell'aria e li mandi a sbattere contro il muro della prigione. I loro cadaveri ricadono al suolo con il cranio fracassato e la colonna vertebrale spezzata. Ma le orde di roditori ripartono instancabilmente all'assalto, ogni volta più numerosi... Togli 2 punti di Vita al tuo totale. Se ieri sera non hai mangiato, perdi 2 punti di Vita supplementari. Il primo raggio di sole che penetra attraverso le spesse sbarre di un minuscolo sfiatatoio illumina il tuo viso stravolto. Un rumore improvviso ti fa raggelare: qualcuno sta togliendo il catenaccio che blocca la porta della cella. Il carceriere fa capolino: «Esci di lì, mucchio di spazzatura! Devi vedertela col capo della polizia che deciderà la tua sorte! Forza, vieni fuori!»
Vieni condotto al cospetto di un individuo appollaiato dietro una monumentale scrivania, che ti lancia un'occhiata sprezzante. Le sopracciglia aggrottate, il naso aquilino, le labbra sottili, la tunica ben sistemata e bordata di filo d'oro, tutto in lui rivela il nobilotto rigido e fiero delle sue funzioni. Ma quando vedi le tue cose poggiate davanti a lui senti rinascere la speranza (vai al **460**).

3

«Ancora tu!» esclama la guardia, vedendoti tornare. «Cosa vuoi stavolta? Dichiarare che un elefante rosa ha appena girato l'angolo o che la fine del mondo è prevista per domani?» Il poliziotto si prende gioco di te, ma non te ne curi. Sopporta con pazienza le tue spiegazioni, ma rifiuta seccamente di lasciarti vedere il capo della polizia. «Impossibile!» esclama. «È troppo occupato per ricevere i pazzi come te...» Ma la tua insistenza è così persuasiva che la guardia comincia a tentennare. Vuoi mostrargli il Katar perché capisca la gravità della situazione (vai al **252**) o continui a insistere fino a farlo cedere (vai al **464**)?

4

Hai sicuramente evitato uno sgradevole soggiorno in prigione, e forse anche - nel peggiore dei casi - la possibilità

di rimetterci la pelle. Malgrado ciò non sei alla fine delle tue tribolazioni, poiché i due cadaveri ai tuoi piedi non ti guadagnano certo la benevolenza dei rari passanti. Le loro esclamazioni indignate attirano l'attenzione di altri fedeli che, sempre più numerosi, ti stringono in un cerchio. Vuoi tener testa alla gente e far valere i tuoi diritti (vai al **37**) oppure ti dai alla fuga? In questo caso lancia due dadi: se ottieni 2 o 3, vai al **219**; altrimenti vai al **65**.

5

Il sadhu ti trascina fuori dalla marea dei passanti. «Povero pazzo!» mormora. «Devi essere molto ignorante o molto stupido per abbandonare così il Katar, l'arma dell'onnipotente dio Shiva! Per colpa tua ora si trova nelle mani dei Thug! Capisci! Il Katar del sacrificio supremo nelle mani di questa setta empia, proprio nel momento in cui questi assassini si fanno più potenti e i proseliti aderiscono numerosi alla loro ravvivata fede... Che Bhutapati, signore dei demoni, possa trascinarti nel suo regno per farti espiare questo errore». L'asceta non ti lascia la minima possibilità di spiegarti. Poi, notando il corpo semi nascosto tra le giare, lancia un acuto grido di disperazione. Salmodiando i nomi di Shiva e Vishnu, il sadhu ti volta le spalle e sparisce nella folla brulicante. Vai al **149**.

6

«Avanti, parla! Chi sei? Cosa vuoi da me?»
«Rinfodera la tua arma, straniero. Sono Hami Dullah, inviato dal capo della polizia per interrogarti: sei stato visto nelle vicinanze del cadavere di un uomo assassinato. Vista la sorte che ha subito il mio collega, rimpiango di non aver preso più precauzioni per arrestarti. La tua abilità con la spada prova ampiamente che tu sei l'assassino ricercato in tutta la città. Cosa puoi dire in tua difesa? Per quale ragione hai vigliaccamente ucciso un uomo colpendolo alla schiena: per derubarlo o per il crudele piacere di far scorrere il sangue? Lasciami andare immediatamente e non peggiorare ancora di più la tua situazione».
Come reagirai?

Fai immediatamente le tue scuse a quest'uomo e tenti di discolparti? Vai al **46**.
Chiedi di vedere il capo della polizia per spiegargli la tua estraneità a questa faccenda? Vai al **229**.
Aspetti ancora un po' e interroghi il tuo avversario prima di rinfoderare la spada? Vai al **380**.
Accendi una candela per vedere che aspetto ha il tuo assalitore? Vai al **299**.

7

Le dimensioni della fossa impediscono di superarla con un balzo. Quanto ai passaggi sui lati, non hanno nulla di invitante. Tanto peggio! Prendi la rincorsa e tenti di superare il tappeto di carboni ardenti nel minor tempo possibile. Con tua enorme sorpresa, non provi dolore e neppure un senso di calore. Superato l'ostacolo, scoppi a ridere: non era altro che una volgare illusione. Ti rimetti in cammino e vai al **108**.

8

Il demone scompare tra le volute di fumo porpora. Le zaffate di zolfo ti hanno irritato gli occhi e la gola, e ti allontani il più velocemente possibile. Chissà se qualche altro Asura si materializzerà, lanciandosi all'attacco? Il corpo del Thug giace nella polvere. Abbassandoti per raccogliere il Katar, noti, a poca distanza dall'arma, un

medaglione sporco di sangue. È un banale anello di rame in cui è incassata una figura d'oro di forma irregolare (se hai già trovato un gioiello simile, vai al **101**). Raccogli il Katar e senza più attendere vai al **452**.

9

Il cadavere dell'uomo giace ai tuoi piedi. Non capisci il motivo di questa aggressione, ma ormai non c'è più motivo di porsi domande. Vuoi perquisire il cadavere (vai al **200**) oppure lasci velocemente la taverna (vai al **144**)?

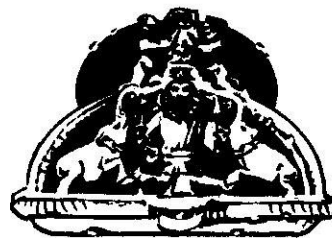
10

Una settimana dopo, la principessa Rossana assiste ai funerali di suo padre e del maharajah. Ora Rossana, sposando il figlio del sovrano, è destinata a diventare la madre spirituale degli abitanti della regione. L'hai consolata a lungo per la perdita di suo padre, e grazie a lei hai appreso le usanze indù in tutti i dettagli. Apprezzi molto la sua compagnia, ma il suo matrimonio è ormai vicino e la tua presenza dopo quella data non sembra desiderabile.
E così, alla fine della cerimonia religiosa, annunci la tua immediata partenza. Con la gola un po' stretta dall'emozione, prendi congedo dalla bella Rossana che, ne sei certo, saprà governare con la fermezza richiesta.
Vai al **465**.

11

Diffidente, sguaini la spada. Sul quartiere è sceso un silenzio di morte, appena disturbato dal leggero sfregare dei piedi nudi sul selciato e dallo scricchiolio sgradevole del metallo stretto tra i denti. Improvvisamente dal posto di polizia senti giungere il rumore lontano di un combattimento accanito, ritmato dai colpi delle lame e dalle grida di furore o di agonia. Non sono passati neppure due minuti e già si leva un grido di vittoria. Dalla prigione, un'ombra nera accorre nella tua direzione, seguita da numerose altre. Ora il gruppo è ad una quindicina di metri da te, e puoi distinguere le spade e le scimitarre macchiate di sangue. Ma la più sorprendente è impugnata dal primo del gruppo: il Katar Sacro! Gli adoratori di Kalì hanno attaccato in forze il posto di polizia per impadronirsi del Katar! Senza rallentare, i Thug svoltano improvvisamente a destra e spariscono in una viuzza scura che i deboli raggi del sole al tramonto non possono raggiungere. Esiti un istante... Un rumore sordo alle tue spalle ti fa voltare di scatto e ti trovi faccia a faccia con due Thug dall'aria feroce. Si precipitano su di te costringendoti ad affrontarli simultaneamente.

Primo Thug	Forza 10	Vita 11
Secondo Thug	Forza 10	Vita 10

Se esci vittorioso dallo scontro, vai al **107**.

12

Sei fermamente deciso a non accordargli la minima possibilità di salvezza.

Thug	Forza 9	Vita 7

Se riesci ad ucciderlo, cosa farai in seguito?

Frughi nelle tasche dell'assassino?	Vai al **154**.
Ispezioni il tetto?	Vai al **402**.
Te ne vai immediatamente?	Vai al **378**.

13

Il rischio di colpire la fanciulla è troppo alto, meglio non usare l'Occhio Magico. Sguaini la spada e attacchi l'essere demoniaco.

Morto vivente	Forza 8	Vita 14

Se riesci a distruggere questo avversario sovrannaturale, vai al **332**.

14

Dopo aver spiegato lo scopo delle tue peregrinazioni attraverso il mondo, racconti dettagliatamente a Rossana le tue avventure dopo l'arrivo a Kasi.
«La collera della folla era legittima» interrompe la principessa. «Le vacche sono animali sacri che vivono in completa libertà nelle nostre strade. Nessuno ha il diritto di disturbarle!» (Non ti eri sbagliato! Eccoti dunque nel paese delle vacche sacre di cui parlava la tavoletta d'argilla ritrovata nella Torre di Babele. Rossana non ha notato la tua emozione e prosegue il suo discorso.) «Tale è la volontà di Brahma, l'Assoluto, la conoscenza suprema. Secondo il suo desiderio, l'uomo, come tutto l'universo, passa attraverso tre stadi successivi: la creazione, la conservazione, la distruzione. Così l'Assoluto si manifesta sotto tre forme diverse: gli dei Brahma, Vishnu e Shiva. Brahma crea il mondo, Vishnu veglia su di esso e sul destino degli umani, mentre Shiva, alla fine di ciascun periodo cosmico, distrugge ciò che Brahma ha creato, ma in cambio reincarna l'universo nell'Assoluto e Brahma può nuovamente riprendere la sua opera. Secondo la loro fede, alcuni accordano un posto privilegiato a Vishnu o Shiva; li puoi riconoscere dalle vesti o dai segni sul loro volto. Tutto questo non ha però molta importanza. Eternamente la vita e la morte si generano l'una dall'altra, il male controbilancia il bene, la distruzione va di pari passo con la creazione...»
Distrutto dalla fatica, ti senti incapace di sostenere una conversazione di livello così elevato. Riesci solo a pensare che se fossi venuto prima a conoscenza del pensiero e degli usi di questo popolo ti saresti potuto risparmiare un bel po' di grattacapi. Rossana si rivela un'eccellente insegnante, e ti fornisce molteplici spiegazioni sull'immortalità dell'anima che è soggetta, in seno a questo universo in perpetua mutazione, ad una serie incessante di reincarnazioni il cui scopo ultimo è la felicità eterna. Il tuo spirito è turbato da queste rivelazioni in totale contraddizione con tutto ciò che ti è stato insegnato nel corso della tua educazione e dei tuoi viaggi. Un'idea folgorante ti attraversa la mente: e se Shangri-La non fosse altro che un inganno, uno stratagemma destinato a farti scoprire diverse dottrine e visioni dell'universo, dandoti così accesso alla saggezza? Ecco un soggetto che merita un'ampia riflessione, da rinviare però al momento in cui abbandonerai questa contrada: per ora hai ancora tanto da imparare... Vai al **206**.

15

«Esatto, esatto» brontola la creatura maligna dopo che hai dato la soluzione. «Sparisci, prima che rimpianga la mia debolezza di carattere. E non rimettere mai più piede in questa dimora! Potrei essere di umore meno benevolo!» Te la sei cavata a buon mercato! Felice, apri lentamente la porta sotto lo sguardo ostile di Rakchasa e getti una prudente occhiata in strada per assicurarti che nessuno sia più sulle tue tracce, poi lasci la casa di questa strana creatura. Vai al **296**.

16 - *"Come osi entrare senza essere invitato?" chiede la strana figura.*

16

Un particolare della facciata di questa casa in legno ti trasmette un senso di disagio: le due finestre a lato della porta sono rinforzate con solide sbarre di ferro battuto. Ma i tuoi inseguitori si avvicinano, e non hai il tempo di fare il difficile. Spingi violentemente la porta e la richiudi subito alle tue spalle. Sei in una stanza quadrata, molto grande e arredata con gusto. Ricchi arazzi coprono le pareti e i mobili intarsiati d'avorio testimoniano l'opulenza del padrone di casa. Ma non si vede anima viva! Appoggi l'orecchio al battente e ascolti il gruppo degli inseguitori arrestarsi proprio davanti alla casa dove ti sei rifugiato. Gli uomini non sanno darsi ragione della tua improvvisa sparizione, ma rinunciano a ispezionare la strada. Con tua grande gioia, senti che si allontanano. Improvvisamente percepisci una presenza alle tue spalle; ti volti lentamente, pronto a giustificarti per la tua invadenza, ma la figura che si staglia nel vano di una porta che non avevi in precedenza notato è una grottesca caricatura di umanità. Nelle profondità di un'umida giungla avresti immediatamente identificato questa creatura: una tigre in evoluzione nel suo ambiente naturale. Ma qui, vedendola in piedi sulle zampe posteriori, con il corpo giallo screziato di nero ricoperto da un'ampia tunica trattenuta da un sottile nastro di stoffa legato attorno alla vita, non sai proprio cosa pensare. «Come osi penetrare qui senza essere stato invitato?» sibila la strana bestia, puntandoti addosso gli occhi gialli dalle pupille a fessura.

Se possiedi una contropozione, vai al **120**.

Se possiedi una cappa in pelle di tigre, vai al **254**.

Se non possiedi nulla di tutto ciò, vai al **258**.

17

Lasci la locanda, fermamente deciso a riprendere il tuo viaggio oggi stesso. Ma cosa farai di questo strano ogget-

to? Se decidi di gettarlo e non pensarci più, vai al **189**. Se preferisci conservarlo, vai al **448**.

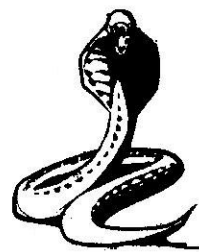
18

I tuoi passi ti conducono attraverso strade ormai deserte per l'ora serale. Al tuo passaggio delle ombre indistinte, uomini o animali, fuggono precipitosamente. Un'atmosfera di paura regna su questa città maledetta. D'altronde, ora che il pugnale è in tuo possesso, non c'è più alcuna ragione per restare in questi luoghi inospitali. Decidi dunque di lasciare Kasi al più presto e vai al **457**.

19

A malapena osi respirare, e non muovi nessun muscolo. Il rettile non cessa di fissarti, cercando con gli occhi glauchi il primo segno di nervosismo. I secondi scorrono, interminabili. Poi i minuti... Le ore forse... L'attesa si fa insopportabile: non ce la fai più, bisogna agire! Lancia due dadi: se ottieni 7 o più, vai al **210**; altrimenti vai al **396**.

20

«Nonostante il rispetto che ho per te, Godbolè, devo contraddirti su più di un punto. La setta dei Thug non è scomparsa con il suo capo, dieci anni fa. I suoi membri percorrono ancora le vie di Kasi, vivi e piuttosto bellicosi. Ne ho incrociati tre ieri...»
«Ma è impossibile! Questo significa che hanno nuovamente qualcuno che li guida, un capo abbastanza folle da far soffiare un vento di caos propizio al regno di Kalì... Chi...?»
«Grazie alle tue conoscenze ho avuto conferma di ciò che cercavano ad ogni costo, e precisamente... questo!»
Tiri fuori il Katar Sacro dal sacco. Il guru resta a bocca aperta, con un espressione incredula e terrorizzata dipinta sul volto.
«Non ci posso credere! L'ora non è ancora venuta. Non bisogna... Amico, un grave pericolo incombe su di te, più terribile di tutto ciò che puoi immaginare. Devi assolutamente affidare questo Katar ad una persona sicura. La polizia, il Gran Sacerdote del tempio di Shiva, il governatore della città o il maharajah Rabindranath in persona se occorre, chi vuoi... ma presto! Domani sarà troppo tardi, e ogni secondo è prezioso! Accetta la mia benedizione, poiché le prove che ti attendono sono al di sopra delle forze di un semplice mortale, anche se valente e risoluto come te... Che la protezione di Shiva ti accompagni!»
Vai al **412**.

21

Nonostante i tuoi sforzi non riesci a superare la fossa con un balzo, e manchi di pochi centimetri il bordo. Ti aspetti una lunga caduta, ma in una frazione di secondo tocchi pesantemente il suolo! Perdi due punti di Vita. Ti rendi conto solo adesso che questa voragine era soltanto un'illusione. Vivo e vegeto, nonostante la schiena dolorante, ti massaggi il corpo indolenzito. Una volta in piedi, raccogli le tue cose e ti rimetti in cammino. Vai al **348**.

22

Resti immobile, ben fermo sulle gambe e pronto a farti valere con il gruppo di assalitori. Ma visto il tuo atteggiamento deciso i tuoi avversari non corrono rischi: impugnano gli archi e scoccano le loro frecce mortali. Trapassato da una pioggia di dardi, il tuo corpo scivola nella polvere. Grazie alla tua stupida ostinazione i Thug non potranno impadronirsi del Katar Sacro e gettare così il mondo nel Caos. Peccato però che tu non possa godere di questo risultato...

23

Il capo della polizia esamina l'Occhio Magico per un istante, ma se ne disinteressa rapidamente, ignorando il suo uso e soprattutto il suo funzionamento. Poi apre il sacco e, con tua immensa sorpresa, tira fuori un oggetto oblungo avviluppato in un pezzo di stoffa. Come è finito tra le tue cose? E mentre il magistrato srotola la stoffa, un pensiero folle ti attraversa la mente: chissà chi è lo sconosciuto che ti ha fatto questo dono inatteso? I due poliziotti restano a bocca aperta. Il capo tiene tra le mani un'arma strana, dalla lama affilata e nera come la notte. L'impugnatura, perpendicolare, è incassata tra due fasce metalliche che partono dalla lama e si allungano a proteggere l'avambraccio. Nonostante gli opali, i rubini e i topazi incastonati, l'arma sembra dotata di un'efficacia mortale. Improvvisamente i poliziotti sono presi da un'agitazione frenetica.
«Il Katar Sacro!» urla il capo. «L'arma di Shiva scomparsa dalla notte dei tempi; il Katar del sacrificio supremo, di cui parlano le leggende proibite... Aspetta! Dei Thug hai detto? No, è impossibile!» il funzionario scuote la testa come se volesse scacciare un pensiero insopportabile, o negare l'evidenza. Vai al **72**.

24

«Ora basta!» urla con voce stentorea il capo della pattuglia. «Porterò questo individuo al posto di polizia e le sue affermazioni verranno controllate. Porto il Katar come prova d'inchiesta; l'arma sacra sarà restituita al tempio non appena verrà fatta un po' di luce su questa storia... Guardie! Disarmate il sospetto!»
La cosa più saggia è piegarsi a questa decisione; non sei in posizione favorevole, e l'aiuto di un notabile come il capo della polizia non ti nuocerà di certo. Lasci che due soldati prendano i tuoi averi e vieni condotto sotto buona scorta al posto di polizia, un'imponente costruzione di legno animata da un continuo viavai di guardie armate di lance. In fondo al corridoio principale, il capitano apre una porta e ti introduce nell'ufficio del suo superiore, un uomo appollaiato dietro una monumentale scrivania, che ti squadra con disprezzo. Le sopracciglia aggrottate, il naso aquilino, le labbra strette, tutto rivela in lui il nobilotto ligio al dovere. Forse hai commesso un errore: il capo della polizia non sembra un tipo comprensivo. Il capitano delle guardie ti segue, chiudendo la porta alle vostre spalle. Deposita sulla scrivania del magistrato il tuo sacco, le armi e il Katar, poi bisbiglia qualcosa all'orecchio del suo superiore. Via via che il capitano racconta le bizzarre circostanze del tuo arresto l'incredulità si dipinge sul volto del magistrato. Ma quando finalmente ti viene data l'opportunità di raccontare la tua versione dei fatti, ti accorgi subito che l'uomo non crede ad una sola delle tue parole e ben presto vieni interrotto.
Vai al **72**.

25

Dopo alcuni secondi di comprensibile esitazione, poggi i piedi sulle punte aguzze. Hai fatto bene, perché non senti alcun dolore. Tocchi il suolo con un dito e comprendi

subito che si tratta di una volgare illusione. Sorridendo, attraversi allegramente questo ostacolo inesistente. Vai al **108**.

26

I due complici dell'assassino non tarderanno a tornare: è meglio non mettere radici qui. Ma l'albergatore, fino ad ora prudentemente nascosto dietro una grande giara, approfitta dell'occasione per farsi vivo. «Ehilà, straniero» dice con voce belante, «oseresti partire così, dopo aver devastato il mio locale, senza neppure pagare il pasto che ti ho preparato? Dammi tre pezzi d'oro o chiamo le guardie!»
Accetti di dargli ciò che reclama (vai al **126**) o preferisci ignorare le sue ingiustificate richieste e uscire al più presto (vai al **285**)?

27

Qual è il tuo primo riflesso:

Sguaini la spada?	Vai al **95**.
Utilizzi l'Occhio Magico?	Vai al **440**.
Fuggi immediatamente?	Vai al **280**.

28

Ti ritrovi abbandonato a te stesso nel bel mezzo di una città sconosciuta. Non c'è nessun altro albergo in prossimità e ti devi rassegnare a passare la notte all'addiaccio. Dopo aver errato nelle vie per più di un'ora, trovi una nicchia tra due case che sembra un posticino ideale per avere finalmente un po' di riposo. La temperatura è clemente, il suolo asciutto e ben battuto. Dopo aver divorato una razione di cibo (cancellala dal Registro d'Equipaggiamento) ti allunghi al riparo dagli sguardi indiscreti, usando il sacco come cuscino, e ben presto inizi a sonnecchiare. Improvvisamente la punta di una lancia sotto il mento interrompe il tuo dormiveglia. Istintivamente tasti il terreno alla ricerca della tua fedele spada, ma la pressione aumenta pericolosamente e devi sospendere immediatamente ogni gesto. Un'ombra minacciosa si staglia contro la luna.
«Olà, cane errante!» tuona una voce cavernosa nell'oscurità. «Chi sei tu per dormire così, nella strada? Ignori forse che dopo mezzanotte vige il coprifuoco? Ma... non credo ai miei occhi! Tu sei lo straniero ricercato per gli omicidi commessi ieri... Andiamo, seguici! In attesa che qualcuno decida della tua sorte, ti offriremo un alloggio più confortevole di questo buco puzzolente!» Una risata fragorosa sottolinea queste parole, e delle mani invisibili ti trascinano per i piedi mentre altre ancora ti bloccano a terra per toglierti agevolmente le armi e il sacco. La pattuglia di guardie ti trascina verso il posto di polizia più vicino dove un carceriere, brontolando per il suo sonno interrotto, apre una pesante porta rivestita di ferro e ti spinge senza indugio in una cella umida. Vai al **2**.

29

Mentre torni sui tuoi passi il secondo Thug scoppia in una risata sadica: «Non priviamo Kalì dei resti di questo maiale, Saidkhar! Libera il tuo animale e lascia che si diverta un po' anche lui!»
L'altro esita un secondo, poi approva di tutto cuore (se così si può dire) l'eccellente scherzo. La belva abbaia selvaggiamente prima di lanciarsi sulle tue tracce, scoprendo le zanne bavose. Fuggi via a gambe levate tra le catapecchie traballanti. I latrati rauchi del cane bicefalo sono così vicini che ti sembra già di sentire il suo respiro sulla nuca! Dopo qualche secondo di folle corsa, ti ritrovi in un vicolo cieco: la passerella si interrompe di colpo!

Ancora un passo e cadrai in acqua. Il cane cannibale ti raggiungerà tra un istante! Cosa fai?

Lo attendi a pie' fermo per combattere? Vai al **356**.
Ti tuffi nell'acqua salmastra? Vai al **168**.

30

In ginocchio, con la testa bassa, deponi le armi sulla sabbia, al tuo fianco, e attendi. Non a lungo, comunque, poiché il giardiniere dell'isola, scelto per il suo infallibile intuito, ha visto chiaramente al di là del tuo travestimento. Non temendo più alcuna resistenza, ti decapita di netto con un potente colpo d'ascia. Avresti dovuto agire da vero guerriero: un eroe come te non deve accettare mai di abbandonare le armi, chiunque glielo ingiunga! Questo errore ti è costato la vita.

31

Senti aumentare la pressione inesorabile della gigantesca zampa del pachiderma. Questa volta sembra proprio che la tua carriera di avventuriero sia giunta alla fine. Ma no, è impossibile! Non puoi fallire così. Eppure se... La tua testa esplode come un cocomero troppo maturo, tutto quello che poggiava sul tuo collo si trasforma in un grumo di poltiglia sanguinante. Buona parte dei dignitari presenti, con le vesti insozzate da frammenti di materia grigia, non riescono a trattenersi dal rimettere il pranzo. È la tua ultima vendetta, anche se ben misera...

32

Percepisci immediatamente qualcosa che non va: il tuo sacco è più pesante di quanto fosse al tuo arrivo a Kasi. Aprendolo, scopri un oggetto di cui ignori la provenienza (se il tuo sacco era già pieno all'inizio di questa avventura uno dei tuoi oggetti è scomparso: scegline uno a caso e cancellalo dalla lista degli oggetti in tuo possesso).
Lo stupore più completo si dipinge sul tuo volto: hanno tentato sovente di svaligiarti, ma finora nessuno ti aveva fatto un regalo a tua insaputa. Afferri la forma oblunga e la liberi dal tessuto in cui è avvolta... è un'arma tagliente di forma sconosciuta. La lama, nera come la notte, è affilata e piatta. L'impugnatura, perpendicolare, è incassata tra due bande di metallo che partono dalla lama e si allungano a proteggere l'avambraccio. In mani esperte, l'arma è di un'efficacia micidiale. Per di più, è finemente cesellata e tempestata di rubini, topazi e opali brillanti di mille scintille. Ti fermi un istante ad osservarla, affascinato, poi la riponi nel tuo sacco. Chissà che cos'è? Domani ci sarà tempo per pensarci sopra. Per ora la notte porta consiglio, o almeno un po' di riposo. Vai al **244**.

33

Socchiudi la porta e noti che il cadavere caduto dal cielo è ancora lì. Nessuno sembra farci caso, tranne uno sciame di mosche ronzanti attratte dall'odore di putrefazione. Esci nella strada sfidando il caldo torrido. Lancia due dadi: se ottieni 5 o più, vai al **378**. Se il risultato è inferiore o uguale a 4, vai al **191**.

34

La tua rapidità è esemplare. I due Thug hanno a malapena il tempo di guardarti negli occhi che già hanno raggiunto Kalì! Una piroetta ed eccoti dietro al Primo ministro, o piuttosto al Gran Sacerdote dei Thug, pronto a massacrare

anche lui. Ma il tuo avversario allontana da sé il maharajah e si gira verso di te. Un odio soprannaturale brilla nei suoi occhi.
«Maledetto! Il mio magnifico piano è fallito per causa tua! Kalì brucerà la tua anima fino alla fine dei secoli!»

Gran Sacerdote	Forza 12	Vita 16

Se riesci ad ucciderlo, vai al **135**.

35

Un'improvvisa ispirazione, quasi un suggerimento degli dei del panteon indù, ti spinge a ignorare il traditore per mettere il medaglione al collo del maharajah. Le voci di dozzine di divinità risuonano nel tuo spirito per acclamare il tuo gesto. I tratti del defunto, deformati da qualche misteriosa forza sovrannaturale, riprendono il loro normale aspetto. Vedendoti agire, il Gran Sacerdote di Kalì lancia un grido di rabbia:
«Il mio medaglione! Come hai saputo? Solo lui poteva impedire la trasformazione... l'avvento del demone Asura! Miserabile! Per causa tua la mia opera è distrutta! Kalì divorerà i tuoi resti».
E mentre sostieni ancora la testa del morto, il traditore si getta su di te. Fortunatamente, il tuo gesto generoso ha attirato su di te l'attenzione degli dei indù, che ti offrono 2 punti di Vita supplementari permanenti! Aggiungili alla svelta al tuo punteggio di base! Adesso fai ancora uno sforzo e anche l'ultimo adoratore del Male lascerà questa valle di lacrime.

Gran Sacerdote Thug	Forza 12	Vita 16

Se riesci ad ucciderlo, vai al **166**.

36

Non hai ragione di essere così pessimista! La tua sorte potrebbe essere ben peggiore. Gettato a terra dalla vacca, riesci con una capriola a evitare il carro del mercante di cocomeri. Trascinato dallo slancio, rotoli fino ad una viuzza laterale, al riparo da sguardi indiscreti, ma vai a sbattere con la testa contro un mucchio di assi abbandonate e svieni: perdi 1 punto di Vita.
Quando riprendi conoscenza sei solo, rannicchiato in fondo alla stradina tenebrosa. Non c'è più traccia della folla assassina che ti inseguiva. Fai il punto della situazione, massaggiandoti il cranio indolenzito: per fortuna la vacca, in preda allo spavento, ha ripreso la sua corsa e la folla l'ha seguita perdendo così le tue tracce. Che fortuna! Ancora turbato da questo grottesco episodio, lasci la stradina e vai al **18**.

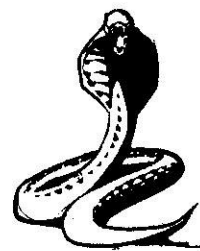
37

La tua resistenza è eroica, ma ti trovi presto ridotto all'impotenza. Le pietre ti colpiscono da tutti i lati e il tuo sangue scorre da molteplici ferite. Non tardi molto a soccombere, con l'oscura sensazione di aver meritato questa triste fine. Ma non hai più tempo per riflettere sul tuo errore. Ormai sei morto...

38

Ti allontani a lunghi passi dal luogo dello scontro tentando di dissimularti nella folla che formicola vicino al Gange. Attorno a te, numerosi indigeni osservano con costernazione il cielo che si oscura. Raggiungi la riva del fiume dove noti una frenetica animazione. Improvvisamente, un vecchio tremolante in fuga ti urta senza volere. Lo aiuti a rialzarsi: trema di paura.
«Che cosa c'è, vecchio?» chiedi. «Sei inseguito da qualche malvivente?»
«Lasciami andare, te ne prego!» geme il vecchio, terrorizzato. «Per il santo Linga, non ti ho chiesto nulla! Lasciami fuggire in pace e resta qui ad attendere il tuo castigo. Sei come tutti gli altri, incurante delle leggende e incosciente del pericolo...»
«Di che pericolo parli?» replichi senza lasciare la presa sul vecchio che si dibatte.
«Dei Thug, questi figli di demoni bastardi! Appena l'eclisse sarà completa la loro cerimonia avrà luogo laggiù (indica con un vago gesto un piccolo villaggio lacustre che si estende a sud) e alla fine della cerimonia massacreranno tutti quelli che saranno ancora nelle strade! Anche la polizia li teme. E i folli come te saranno le vittime!» conclude il vecchio rifilandoti un furioso calcio negli stinchi.
Sorpreso, lo lasci andare. Il vecchio fugge via veloce con la rapidità di una lepre, ma almeno ti ha fornito delle informazioni interessanti. E così, una cerimonia avrà luogo alla fine dell'eclissi... e tu sarai lì, per agire in caso di bisogno e riprendere possesso del Katar Sacro! Vai al **290**.

39

Sempre nell'oscurità, scosti la punta della spada dal petto dello sconosciuto e gli ordini di alzarsi.
«D'accordo, ma passa davanti! Sono impaziente di chiarire questa faccenda. Fammi strada e ti seguirò fedele come la tua ombra».
Con una sicurezza sorprendente, l'uomo si dirige verso la porta, come se vedesse perfettamente nonostante le fitte tenebre. Distingui la sua mano sinistra che spinge il battente. Nello stesso istante, veloce come il fulmine, l'uomo solleva l'altro braccio e si getta su di te ruotando sui talloni. Getta due dadi: se ottieni 4 o meno, vai al **430**; altrimenti vai al **383**.

40

Irritati dalla tua immobilità, i balordi che ti seguono imprecano violentemente. Ma la tua ostinazione è più forte, e il flusso dei passanti riprende a scorrere normalmente non appena sposti alcuni cesti troppo ingombranti. Il cestaio sembra svanito nell'aria.
Per scoprire ciò che contiene il paniere devi prima togliere la scimitarra che ne blocca l'apertura. Ai tuoi piedi, il sangue ha cessato di scorrere. Esiti un istante, indeciso sulla condotta da seguire. Vuoi spostare la scimitarra per esaminare l'interno (vai al **132**) o decidi di lasciare questi luoghi? In questo caso lancia due dadi. Se ottieni 10, 11 o 12, vai al **191**. Se il risultato è uguale o inferiore a 9, vai al **124**.

41

Il liquido che hai avuto da Rossana ti scivola giù nella gola. Ne versi anche qualche goccia sugli occhi e l'effetto è istantaneo: ci vedi come in pieno giorno! Il tuo totale di Forza risale ai tre quarti del valore di base. Vai al **288**.

42

Vieni spogliato di tutte le armi e condotto in una piccola arena quadrata. Un numero ristretto di spettatori, nobili e magistrati, hanno preso posto su un palco che sovrasta il quadrilatero e attendono. Le belve vengono liberate. Senza armi, il tuo totale di Forza scende di 3 punti.
(Se hai bevuto una pozione di superforza, non dimenticare che essa altera il tuo totale di Forza.)

Prima Tigre	Forza 8	Vita 9
Seconda Tigre	Forza 9	Vita 11
Terza Tigre	Forza 12	Vita 12

Combatti contemporaneamente contro le prime due e poi, se riesci ad ucciderne una, la terza si getterà nella mischia.
Se hai ricevuto la benedizione di Shiva, vai al **281**. Se trionfi sulle tre fiere, vai al **320**.

43

Sei deciso a non perdere di nuovo la strada per l'uscita. Punti il tallone destro contro la porta e fai un passo avanti, poi sollevi ben alta la spada e descrivi un arco di cerchio con la lama per decapitare una volta per tutte questo scheletro animato dalla stregoneria. Sfortunatamente, non puoi completare il gesto: una trappola, invisibile in questa atmosfera fumosa, si è aperta sotto il tuo piede sinistro. Sbilanciato, cadi come una bambola di pezza in una fossa profonda, e la sorpresa ti fa perdere la spada. La caduta sembra durare delle ore, sempre più veloce ad ogni secondo che passa. Cominci a temere che la tua caduta durerà all'infinito e non sfuggirai più a questa trappola infernale. Ma in realtà sei caduto in mano a un illusionista di eccezionale bravura, che è riuscito ad imprigionare il tuo spirito in un miraggio di straordinario realismo. Questo mago conserverà con cura il tuo corpo privo di volontà in un angolo della sua dimora, finché non gli avrà trovato un uso degno del tuo valore: cibo per ragni velenosi, incubatrice per uova di drago, carne da esperimento per il progresso della medicina, conservazione sotto alcol...? Le possibilità sono infinite e tutte appassionanti, ma la tua missione è fallita!

44

L'asceta ti afferra di nuovo il braccio e ti trascina fuori dal flusso dei passanti. «Povero pazzo!» mormora. «Come hai potuto essere così incosciente da non ascoltarmi?» Improvvisamente nota l'uomo che hai appena ucciso. «Manipushpaka! Disgraziato, hai ucciso l'amico più fedele di Gundrahna, Gran Sacerdote di Shiva...» Tenti di spiegargli che non hai fatto altro che difendere la tua vita, ma il sadhu taglia corto. «I tuoi problemi non hanno la minima importanza. I Thug hanno preso il Katar Sacro! Ora tutto è perduto! E tutto questo a causa della tua stupida ignoranza e della tua cupidigia senza limiti. Che Bhutapati, signore dei demoni, ti trascini nel suo regno e ti faccia espiare i tuoi errori!»
Poi, gettando un lungo grido disperato, l'asceta ti volta le spalle e si mescola alla massa brulicante dei passanti invocando Shiva e Vishnu. Vai al **149**.

45

Tutto sembra andare per il meglio: la tua finta è riuscita. Avanzi senza che nessuno ti veda... Nessuno? Sì! Un tipo striminzito, avvolto in un mantello polveroso, con la

fronte marchiata dall'emblema dei Thug, si tiene all'ombra di un cespuglio! Quest'uomo ha capito che sei un volgare impostore e non un adepto di Kalì! Si getta su di te con un grido folle, i lineamenti deformati dall'odio che ne accentua la bruttezza originale. Se hai sostato nell'anticamera del palazzo, riconosci il perfido Bharucha! Così, questa cimice infetta è una spia degli adoratori del Male! È un vero peccato che ti abbiano scoperto, ma nonostante ciò un sorriso incurva le tue labbra al pensiero di uccidere questo detestabile nano.

Spia dei Thug	Forza 6	Vita 8

Se riesci a trapassarlo con la spada, cosa di cui non dubito, vai al **265**.

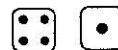
46

Il poliziotto si rialza appena sposti la punta della lama dal suo petto. Riesci a malapena a distinguere la sua sagoma nell'ombra.
«Sono innocente» dichiari. «Non ho ucciso quell'uomo. I Thug sono responsabili della sua morte. D'altronde, uno di essi mi ha attaccato e sono stato costretto a difendermi...»
«I Thug, dici? Difficile crederlo. Hai qualche prova?»
«Quel poveretto ha avuto la forza di parlarmi prima di morire... e mi ha affidato un oggetto sacro che devo portare al tempio del dio Vishnu...»
«E chi mi dice che non hai ucciso questo disgraziato proprio per derubarlo? Non sperare di convincermi! Dammi l'oggetto! Deciderò in seguito la tua sorte...»
Vuoi obbedirgli e consegnare il Katar Sacro (vai al **399**) oppure dichiari che lo consegnerai solo al capo della polizia in persona (vai al **229**)?

47

Il chiavistello che blocca la porta ti garantisce un po' di tranquillità. Una finestra lascia filtrare una leggera brezza notturna e le stuoie su cui vuoi distenderti sono abbastanza pulite. Togli il sacco dalle spalle e ti prepari a dormire, ma noti qualcosa di insolito: il tuo bagaglio è più pesante di quando sei arrivato a Kasi... Lo apri e con tua grande sorpresa trovi un enigmatico oggetto (se il tuo sacco era già pieno all'inizio di questa avventura, uno degli oggetti in tuo possesso è scomparso: scegli quale e cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento). Stai finalmente per conoscere l'aspetto del Katar Sacro... Afferri la forma oblunga e la liberi del tessuto in cui è avvolta... scoprendo un'arma tagliente, di una forma che non hai mai visto prima in vita tua: la lama, nera come la notte, è affilata e piatta. L'impugnatura è perpendicolare, e si incassa tra due bande di metallo che partono dalla lama e scendono a proteggere l'avambraccio. In mani esperte l'arma acquista un'efficacia mortale. Per completare il tutto, è artisticamente cesellata e tempestata con dozzine di rubini, topazi e opali che brillano di mille riflessi. La osservi un istante, affascinato, poi rimetti l'arma nel sacco. Domani ci sarà tempo per agire, ma per ora la notte porta consiglio, o almeno un po' di riposo. Vai al **333**.

48

Le tue dita si richiudono sull'impugnatura dell'arma. Respingi il capo della polizia che tentava vanamente di ostacolarti e punti l'Occhio sul capitano delle guardie. Il raggio fiammeggiante emesso dall'arma magica lo taglia letteralmente in due da capo a piedi. L'odore caratteristico della carne bruciata e del sangue portato a ebollizione, accompagnato dallo spettacolo delle sue viscere fumanti che si spargono al suolo, ti fanno rivoltare lo stomaco, ma in questo momento la minima debolezza potrebbe esserti

fatale; reprimi quindi la nausea e ti giri verso il magistrato. Vai al **334**.

49

I due Thug hanno liquidato senza problemi il loro temerario assalitore. Il suo corpo galleggia in una pozza di sangue, accanto a quello dello sfortunato mendicante. Vedendoti solo, gli assassini si avvicinano, tenendosi ad una certa distanza l'uno dall'altro. Uno di essi tiene il Katar infilato nella cintura, ma in questo momento non ha molta importanza: ti hanno scelto come prossima vittima e devi difenderti a qualsiasi costo.

Primo Thug	Forza 10	Vita 8
Secondo Thug	Forza 9	Vita 11

Se riesci a ucciderli, vai al **107**.

50

È inutile rischiare una catastrofe rivelandoti in questo momento! Sei esasperato, ma devi partecipare anche tu a questo empio rituale Thug. Appoggi la mano sull'orribile statua imitando meglio che puoi il gesto dei fanatici. Porti un anello ornato con un frammento rosso? Se sì, vai al **316**, altrimenti vai al **105**.

51

La barca ha risentito duramente del breve combattimento e imbarca acqua da tutte le parti! Ad ogni secondo che passa il fondo si appesantisce un po' di più. Devi deciderti a sgottare, anche se ti farà perdere del tempo prezioso. Alzi lentamente gli occhi al cielo e subito una sensazione di freddo terribile ti paralizza: ora la luna oscura completamente il sole e il fiume è illuminato da un tetro bagliore giallastro.

Remi con rinnovato vigore, accostando finalmente le altre barche. Un po' più in là, sulla riva, si produce uno stupefacente fenomeno: alte mura di metallo liscio e nero come l'ebano sorgono con un fragore assordante lungo tutto il perimetro dell'isola, tagliandola fuori dal resto del mondo.

Il solo passaggio visibile da questo punto è un sentiero sinuoso che conduce ad un portale ornato da innumerevoli bassorilievi, raffiguranti Kalì la distruttrice! Cosa farai? Attraversi il portale? Vai al **115**. Oppure cerchi un'altra via d'accesso all'isola? Vai al **362**.

52

Ti rammenti un po' in ritardo che il Gran Sacerdote non può venire in tuo aiuto: è scomparso nelle viscere di una sala segreta e nessun altro tranne lui sa come accedervi. Se solo Gundrahna avesse la buona idea di tornare potresti chiarire con più facilità questa faccenda. Tenti di guadagnare tempo (vai al **24**).

53

«Molto bene» prosegue Rossana. «Non posso che rispettare la tua decisione. Suppongo che avrai bisogno di un cavallo per proseguire il tuo viaggio. Attraversa questo cortile: raggiungerai gli alloggi dei servitori. Un palafreniere ti accompagnerà alla scuderia e ti darà tutto ciò di

cui hai bisogno. E adesso, permetti che mi ritiri per occuparmi della mia partenza. Ho deciso di rifugiarmi nel palazzo del mio fidanzato».
Dopo aver così parlato, la principessa si disinteressa completamente di te. Segui le sue istruzioni, entrando così in possesso di un cavallo baio e dell'indispensabile bardatura. Afferri il cavallo per le briglie e lasci questa ricca dimora. Un rumore sempre più forte si diffonde nelle vie vicine: sono le manifestazioni di gioia della popolazione di Kasi che celebra la festa della dea Durga. Ma il tuo spirito è già volto verso la lunga strada che ti aspetta. Infili un piede nella staffa e vai al **231**.

54

La tua decisione è presto presa: non sai se le altre camere sono occupate, e l'albergatore, ubriaco com'è, non può esserti di alcun aiuto; devi fare affidamento su te stesso. Rapido come la folgore, afferri la spada e metti allo stesso tempo più spazio possibile tra te e il serpente velenoso. Lancia due dadi. Se il risultato è superiore o uguale a 8, vai al **396**, altrimenti vai al **331**.

55

«Cosa? Vorresti fare delle domande a quelli che avevano assistito al processo?» esclama. «Credi che la polizia non abbia nient'altro da fare che occuparsi delle fantasie di un pazzo? La setta dei Thug è solo un brutto ricordo, e in questo momento l'agitazione è al culmine, con tutti i festeggiamenti che si preparano... Non posso aiutarti, straniero, è fuori discussione! E ti prego di sloggiare all'istante o ti faccio gettare in prigione... La mia pazienza ha un limite!»
Vuoi fare ciò che suggerisce il poliziotto ottuso e lasci il campo senza indugio (vai al **171**) o insisti, mostrandogli il Katar (vai al **252**)?

56

Dopo aver misurato a grandi passi la stanza in tutti i sensi, ti rimetti a sedere, rassegnato. A ricompensa della tua pazienza, un vocìo confuso risuona dietro la porta socchiusa. Un istante dopo entra un uomo: indossa una tunica color porpora, bordata d'oro; il suo portamento è altero, sebbene leggermente incurvato dal peso degli anni, il viso è ornato da una barbetta aristocratica. «Sono il Primo ministro Muluji» dice. «Mi è stato detto che volevate richiamare la mia attenzione su una faccenda importante. Vi ascolto».
Afferri con gioia l'occasione che ti viene data dopo ore di attesa, ed esponi al tuo interlocutore un dettagliato riassunto delle circostanze che ti hanno condotto in questo luogo. Quando menzioni i briganti vestiti di nero il dignitario sussulta: «Dei Thug! Impossibile! Ho partecipato io stesso all'ultimo assalto contro il loro rifugio, tanti anni fa! Da allora ho sempre vegliato affinché non si verificasse una resurrezione di quel culto demoniaco!» Ma quando finalmente mostri il pugnale, il Primo ministro fa un balzo, poi chiama una scorta che ti accompagnerà al tempio di Shiva dove andrà restituito ai legittimi guardiani. «Non fermatevi finché il Katar Sacro non avrà ritrovato il suo giusto posto nel cuore del tempio. Se per disgrazia dovesse cadere nelle mani degli adoratori di Kalì... Non oso pensarci. Verrei io stesso, se la mia presenza a palazzo oggi non fosse indispensabile. Appena sarà di ritorno, avvertirò il maharajah e verremo insieme al tempio. Che Brahma sia con voi».
Mentre il Primo ministro pronuncia il suo augurio, un movimento furtivo nella stanza accanto attira la tua attenzione. Ti precipiti a vedere, ma non c'è nulla di sospetto... eccetto una tenda che ondeggia come se fosse stata appena scostata. Dev'essere stato un brutto scherzo della tensione. Fai ritorno dal Primo ministro e cinque minuti dopo

lasci il palazzo, affiancato da sei guardie armate fino ai denti.
Ma appena svoltate in una stradina stretta due guardie crollano a terra, pugnalate. Dieci forme nere dal volto velato balzano fuori dall'oscurità: gli assassini Thug! Come hanno fatto a conoscere i vostri piani? E il Katar Sacro è ancora nel tuo sacco! Non resta che combattere... Tu e le guardie dovrete sconfiggere due Thug ciascuno.

Primo Thug	Forza 10	Vita 11
Secondo Thug	Forza 11	Vita 12

Devi affrontarli contemporaneamente. Appena avrai ucciso il primo, vai al **326**.

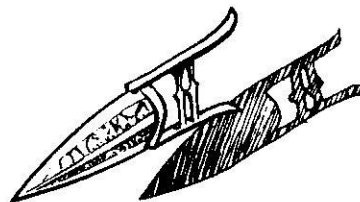
57

Decisamente non hai molta fortuna, e i cadaveri hanno una brutta tendenza ad accumularsi sul tuo cammino. È ovvio che l'uomo non ha più nulla da dirti: prudente, preferisci sloggiare al più presto per non dover rispondere a domande imbarazzanti. Avanzi a casaccio nelle viuzze senza abbassare la guardia; improvvisamente sbocchi in un vicolo cieco: un muricciolo di terra ti sbarra il passaggio. Ti appresti a tornare sui tuoi passi, ma all'improvviso uno dei loschi individui che avevi visto alla taverna balza su di te dall'alto di un tetto, brandendo una lunga daga affilata. La sua prima stoccata ti toglie 2 punti di Vita, ma i tuoi riflessi affinati da lunghi anni di avventure riprendono il sopravvento. Sguaini la spada e rispondi agli assalti di questo nuovo avversario.

Assassino	Forza 9	Vita 11

Una volta eliminato il tuo aggressore, vuoi perquisire il cadavere (vai al **96**) o te ne vai in fretta (vai al **449**)?

58

Ti ritrovi improvvisamente circondato da alcune guardie, attirate qui dalla confusione e naturalmente inclini a trarre delle conclusioni affrettate. Come potrebbe essere altrimenti, visto che sei inginocchiato vicino a un uomo chiaramente assassinato? Nonostante le tue proteste di innocenza ti immobilizzano, ti sequestrano la spada e il sacco e ti trascinano senza troppi riguardi verso il posto di polizia più vicino. Lì un carceriere apre una pesante porta rivestita di ferro e ti spinge violentemente in un'umida cella. Vai al **2**.

59

Fatti tre passi in direzione della porta, una voce risuona alle tue spalle: «Alt, straniero! Dichiara le tue intenzioni, prima di penetrare nel tempio sacro di Lakshmana! Vieni forse a santificare Vishnu, l'incomparabile?»
Ti volti, ma non c'è nessuna presenza umana. Solo le tre scimmie ti fissano intensamente, come se aspettassero una risposta.
Vuoi rispondere, indirizzandoti a loro? Vai al **382**.
Vuoi continuare senza prestare loro la minima attenzione? Vai al **309**.

60

Eccoti finalmente davanti alla porta della taverna, grondante di sudore. Che faticosi questi fanatici! Ma una

61 - *Il serpente sembra affascinato dalla musica...*

brutta sorpresa ti attende davanti alla porta: una vacca bianca di grossa stazza ha avuto l'idea di distendersi sulla soglia, sbarrandoti così il passaggio. Sai bene che questi animali sono sacri per gli indù. Ti volti un istante, il tempo di vedere tre Thug, due Yogi e due Bramini, tutti assetati di sangue, accorrere verso di te. Che fare?

Tenti di saltare oltre l'ingombrante bovino?	Vai al **147**.
Gli affibbi una bella pedata per farlo sloggiare?	Vai al **270**.
Gli dai un forte colpo di piatto con la spada?	Vai al **357**.
Ti volti e affronti i tuoi aggressori?	Vai al **445**.

61

Il tuo grido non disturba il cobra... né nessun altro, a quanto pare. Gli istanti che seguono ti sembrano un'eternità; grosse gocce di sudore ti colano lungo il viso mentre tenti di respirare il più leggermente possibile. Riprendi in considerazione l'idea di precipitarti sulla spada, ma prima che tu abbia il tempo di agire qualcuno spinge con precauzione la porta ed entra. L'uomo, con i fianchi coperti da un semplice straccio, si muove senza il minimo gesto brusco. Il serpente, concentrato sulla tua presenza, non reagisce all'intrusione. Arrivato in prossimità del rettile, lo sconosciuto si siede lentamente a terra, fa ondeggiare il suo braccio sinistro con movimenti morbidi del polso e, con la mano libera, porta alle labbra un flauto. Lo strumento emette un suono stridente che attira l'attenzione del cobra. Quest'ultimo non stacca più gli occhi glauchi dall'uomo, oscillando al ritmo della musica e dei movimenti del braccio. Improvvisamente la melodia si arresta. Il rettile resta paralizzato un breve istante e il tuo salvatore ne approfitta per afferrarlo e gettarlo con calma

fuori dalla grande finestra aperta. Elogi calorosamente il suo coraggio e sollevi la candela per osservarlo meglio. Non è la lunga barba nera che ti colpisce maggiormente, ma i suoi occhi sporgenti che sembrano capaci di contemplare la faccia nascosta di tutte le cose. Come lo ringrazierai per il suo aiuto?

Vuoi fare un'offerta al suo dio? Vai al **110**.
Gli dai dell'oro? Vai al **220**.
Gli offri uno degli oggetti contenuti nel tuo sacco? Vai al **249**.

62

Nel momento in cui porti un'ultima stoccata a quel demone da incubo, il cielo sembra strapparsi. La testa del demone si deforma, scossa da violente convulsioni. Una forma eterea, bianca e spettrale, sprizza dalle sue orbite e vola verso la nube sulla scia di un terribile fulmine. Un suono assordante ti costringe a coprire le orecchie con le mani: così i tuoi timpani si salvano, ed un secondo più tardi al posto del demone non c'è che una massa nerastra dalla vaga forma umana: ciò che resta dello sfortunato maharajah.
Rossana accorre piangendo e ti salta al collo. La tristezza del momento è grande, ma puoi rallegrarti di aver salvato il mondo ancora una volta, annientando gli adoratori del male.
Vai al **10**.

63

Per fare ciò, devi misurare la tua Resistenza Mentale. Somma i tuoi punteggi attuali di Forza e Vita e dividi per due il risultato ottenuto (se necessario, arrotonda all'intero superiore). Se il numero è inferiore o uguale a 16, vai al **307**. Se il tuo coefficiente di Resistenza Mentale è superiore o uguale a 17, vai al **127**.

64

A dispetto delle tenebre che invadono la stanza il tuo colpo non è andato a vuoto. Hai ferito gravemente il tuo primo avversario (che perde 4 punti di Vita). Ma ora, sguainando entrambi una lunga daga, gli intrusi balzano su di te. Rispondi immediatamente (a causa dell'assenza di luce, perdi 1 punto di Forza durante tutto il combattimento). I tuoi avversari sono ostacolati dall'esiguità dello spazio e sono costretti ad attaccarti uno alla volta. Vai al **259**.

65

Riesci ad evitare la maggior parte dei proiettili che la folla indignata ti getta da tutte le parti (perdi comunque 1 punto di Vita). Fortunatamente, la tua corsa zigzagante nelle viuzze scoraggia rapidamente gli inseguitori; ormai hai solo un gruppetto di ostinati alle tue calcagna. Devi nasconderti, perché stanno guadagnando terreno.
Vai al **340**.

66

Alzi gli occhi verso il palco: il maharajah è morto! Il fellone l'ha colpito al cuore con il Katar Sacro! Ma ti resta sempre la soddisfazione di poterlo vendicare! Balzi sul Gran Sacerdote di Kalì, deciso a fargli pagare i suoi crimini.

«Maledetto infedele!» esclama il traditore. «Kalì si trastullerà con le tue viscere ancora calde, non appena ti avrò ucciso!»
Detto questo, si getta su di te. Ancora uno sforzo e l'ultimo adoratore del Male avrà lasciato questa valle di lacrime.

Gran Sacerdote Thug	Forza 12	Vita 16

Dopo il primo assalto, vai al **456**.

67

Con gli occhi colmi di lacrime di gioia, Rossana si profonde in mille ringraziamenti per la tua generosità e abnegazione. «Spero con tutto il mio cuore che tu riesca a superare i pericoli che ti attendono, cavaliere. Dopo che avrai ripreso il Katar Sacro, portalo al più presto al maharajah Rabindranath: lo farà custodire in un luogo sicuro. Ma come ho fatto a non pensarci prima? C'è un illustre viaggiatore, ospite della corte del sovrano, che dichiara di venire dall'Oriente. Forse sarà in grado di darti qualche indicazione sul famoso Paese dei Draghi che dovrai attraversare. Parti in fretta, prima che l'avvertimento di Indranapurna divenga realtà! Io intanto andrò a palazzo, dove pregherò gli dei per il successo della tua missione».
Per non trattenerti più a lungo, la principessa ti lascia per dedicarsi ai preparativi della partenza. Ogni discorso è ora inutile. Resti solo: la vittoria o la morte ti attendono. Vai al **190**.

68

Questo luogo, poco fa così calmo, sembra improvvisamente mal frequentato; decidi quindi di andartene al più presto. Vuoti in fretta la tua coppa d'acquavite di melassa e raccogli con noncuranza il sacco, poi getti un pezzo d'oro sul banco per pagare la consumazione, sfuggendo così alle conseguenze di una partenza precipitosa, ed esci nella strada. Via via che calano le ombre della sera la temperatura si fa più sopportabile, ma le stradine che percorri sono ancora deserte. Nondimeno, l'immagine di quell'uomo e dei suoi inseguitori vestiti di nero non ti abbandona, ed eccita la tua curiosità. Bruscamente, un acuto fischio ti riporta alla realtà. Lancia due dadi: se ottieni 7 o meno, vai al **164**; se fai 8 o più, vai al **204**.

69

Tuffi la mano nel sacco e tiri fuori il medaglione spezzato, spiegando le circostanze del suo ritrovamento. «Mi pare che un gioiello simile sia descritto in una delle antiche leggende proibite» risponde Gundrahna. «Ma senza ulteriori ricerche non saprei dirti nulla di più. Se puoi rimandare la tua partenza di almeno due ore, cercherò con gioia qualche informazione». Se accetti la proposta del sacerdote, vai al **213**. Se hai fretta di lasciare Kasi, vai al **300**.

70

La principessa è lieta che tu abbia cambiato idea. «Spero che tu riesca a superare i pericoli che ti attendono, cavaliere. Quando ti sarai impadronito del Katar, portalo al più presto al maharajah Rabindranath. Lo farà custodire in un luogo sicuro. E adesso parti in fretta, prima che la previsione d'Indranapurna si realizzi! Io mi rifugierò al palazzo, dove pregherò gli dei per il successo della tua missione».
Rossana ti lascia per non trattenerti più a lungo. Non hai più scelta! Sei solo: la vittoria o la morte ti attendono. Vai al **318**.

71

Spaventato, il bovino si rizza pesantemente sulle zampe. Alle tue spalle fischiano i pugnali, ma fortunatamente ti passano sopra la testa: evidentemente i fanatici temono di ferire l'animale. La povera bestia, terrorizzata dalla tua inaspettata aggressione, parte di scatto, e tu ne approfitti per svoltare in un strada laterale sfuggendo per un soffio ai tuoi inseguitori. Vai al **18**.

72

Il capo della polizia ti fissa dritto negli occhi.
«Non speri mica di farmi bere la tua storiella sui Thug, straniero? Non esistono più! Io stesso ho partecipato all'arresto del loro capo! Sei davvero così ingenuo o sei solo pazzo? A meno che... Non importa! Mi devi delle spiegazioni, e mi aspetto di ottenerle! Non importa a che prezzo, se occorre anche la tortura finché morte non sopraggiunga... Forza, svelto, come sei entrato in possesso del Katar Sacro? Punshihali, chiama rinforzi!»
Il capitano delle guardie si precipita verso la porta. Nessuno crederà mai alla tua innocenza! Devi agire alla svelta se vuoi uscire di qui vivo e vegeto! Tenti di impadronirti di una delle tue armi e attacchi la guardia (vai al **169**) o afferri il capo della polizia e lo costringi a lasciarti andare (vai al **371**)?

73

Questo salto non è alla portata di tutti, ma le tue condizioni fisiche ti concedono una speranza di riuscita. Tenti il tutto per tutto: dapprima lanci il sacco sull'altro lato della fossa, poi la spada, in modo da alleggerirti il più possibile. Infine arretri di qualche passo e, recitata una breve preghiera, ti lanci... Getta due dadi: se ottieni 9 o meno, vai al **21**. Se ottieni 10 o più, vai al **374**.

74

Ora la notte è calata quasi del tutto, e devi trovare un posto dove dormire. Avanzi come un sonnambulo nelle vie sporche, rischiando ad ogni passo di scivolare sulla spazzatura che si ammucchia al suolo e cadere così nel rigagnolo di scolo delle acque nere che scorre in mezzo alla via. Per fortuna il tuo vagabondare nei quartieri poveri della città ha fine, e raggiungi un nuovo quartiere, più elegante e, soprattutto, più pulito. Qui, una finestra illuminata e le risate che risuonano dietro una pesante porta di legno attirano la tua attenzione: finalmente hai trovato un'oasi di pace dove riposarti dagli assalti di cui sei stato l'innocente vittima. Avanzi senza timore nella sala comune dell'albergo mentre tutti i clienti si voltano e ti squadrano con curiosità. Ma nessuno fa cenno di alzarsi per assalirti, o ti rivolge la parola. Soddisfatti dall'esame, tornano senza indugio alle occupazioni che avevano abbandonato: mangiare, bere e giocare ai dadi. Un ometto gioviale avanza dondolando verso di te: «Buonasera, nobile viaggiatore. Cosa posso fare per te? Cosa desideri? Cibo, acqua fresca, un comodo letto?» Rispondi che tutto il suo elenco cadrebbe proprio a puntino. «Allora sarà semplice soddisfare le tue esigenze. Tre pezzi d'oro per il pasto e altri quattro per la camera. Va bene?» Se accetti la proposta, vai al **161**. Se i prezzi ti sembrano proibitivi o se non sei abbastanza ricco, vai al **28**.

75

Il vecchio raccoglie le sue ultime forze per trasmetterti un messaggio: «Il Katar Sacro! Bisogna...» Ma un sinistro brivido scuote il suo corpo indebolito. Dopo un ultimo rantolo straziante, spira tra le tue braccia senza poter completare le sue rivelazioni. Questo brutale assassinio non ti lascia indifferente, ma non hai molte possibilità di

agire con efficacia. Con uno slancio naturale di pietà, chiudi gli occhi del morto. Vai al **384**.

76

Mentre frughi nel sacco ti viene l'idea di tentare di ricostruire lo strano medaglione d'oro di cui hai trovato uno o più pezzi. L'olio di restauro del mago ti sarà utile. Tiri fuori i pezzi di medaglione e li immergi nel liquido. Se ne possiedi quattro, il restauro funziona automaticamente. Se ne hai tre o meno lancia due dadi. Con tre pezzi ti occorre un 8 o un 9 per ricostruire l'amuleto. Con due pezzi, 10 o 11. Con un unico pezzo, solamente un 12 ti permetterà di portare a termine il restauro.
Prendi nota se hai ricostruito o no il medaglione e torna al **428** a scegliere la tua prova.

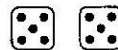
77

Senti che le parole del vecchio chiariranno un po' la situazione, e presti quindi la massima attenzione alle parole del Gran Sacerdote di Vishnu. «Il messaggero che aveva l'incarico di riportare il Katar al tempio di Shiva ha dunque fallito» articola lentamente il venerabile vecchio. «Questo pugnale sacro dalle magiche virtù apparteneva al dio Shiva, che si rifiutò di usarlo nella sua lotta contro i demoni Asura, preferendo l'ascesi e la danza del fuoco. La tradizione dice che esso non dovrà giammai cadere nelle mani degli adoratori di Kalì. I Bramini del tempio di Vishnu lo conservarono al riparo dalle potenze del Male per tempo immemorabile, finché esso cadde nelle mani infami dei Thug. I miei monaci Yogi l'avevano ripreso per miracolo, ed io avevo incaricato un emissario di riportarlo ai Bramini... Quanto al resto, ne sai più tu di me. Non m'importa sapere chi sei, oggi hai servito Vishnu e ciò mi basta. Ma gli assassini Thug staranno ormai sul chi vive. C'è qualcos'altro di utile che puoi dirmi?»

Scegliendo le parole con cura, gli racconti del fortuito incontro con il messaggero, il combattimento che ne è seguito e la tua notte all'albergo.
«La mia coscienza mi costringe a metterti in guardia, viaggiatore» riprende solennemente Virasniya. «La natura stessa di questo oggetto esige che tutti gli infedeli che posano su di esso la loro mano siano messi a morte. Anche se il tuo valore non giustifica certo questa terribile sorte, non posso nascondere la verità ai miei monaci, né impedire loro di inseguirti. Nondimeno, prima di avvisarli, ti lascerò il tempo di tornare in città senza essere disturbato. La caccia comincerà solo stasera. Ricordati che i Bramini osservano la nostra stessa usanza. Quanto ai Thug, immagini bene che non gli mancano i motivi per desiderare la tua morte...»
Vedendo la tua espressione di cinica rassegnazione il Sacerdote aggiunge:
«Credimi, mi rammarico di cuore per questa situazione, ma non posso cambiare la legge. Ah, sì... (tira fuori dalle pieghe del vestito una fiala opaca). Prendi questa contropozione, ti proteggerà dai morsi dei serpenti lungo il cammino che porta alla città; questo permetterà al tuo destino di compiersi secondo la volontà del nostro dio. Non oso interferire di più nei suoi disegni. Ti esporrò solamente un pensiero adatto a confortarti nella disgrazia: solo Vishnu è reale, e colui che desidera ardentemente di unirsi a lui conoscerà la liberazione. E adesso vai, e che le tue ultime ore scorrano nella pace e nella preghiera».
Mentre Virasniya materializza una nuova sfera di fuoco destinata a guidarti, trattieni a stento il desiderio di affibbiargli un buon paio di ceffoni. Questo bel tipo ti ha condannato a morte senza tanti complimenti!
La sfera fiammeggiante ti guida verso l'uscita del dedalo di gallerie e ben presto distingui in lontananza la luce del giorno. Nello stesso istante la palla svanisce, ma un gros-

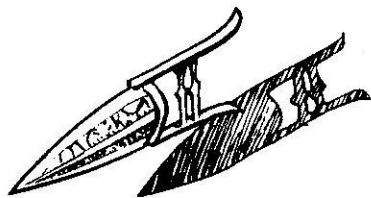
so ostacolo si frappone tra te e l'uscita: una fossa scura, lunga dieci piedi, si spalanca davanti a te. A destra di questa voragine spalancata c'è un tappeto di punte aguzze, a sinistra uno strato di carboni ardenti.
Se tenti di saltare la fossa, vai al **208**. Se preferisci correre sui carboni ardenti, vai al **7**. Se avanzi con precauzione sulle punte metalliche, vai al **25**. Se ritieni che la fossa sia solo un'illusione e prosegui, vai al **211**.

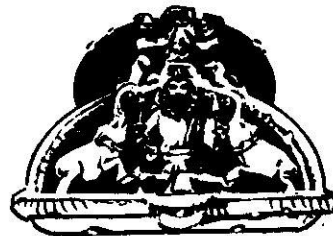
78

Una volta entrato nella taverna ti lasci cadere su una panca in fondo alla sala. Posi negligentemente il sacco al tuo fianco, appoggi i gomiti sul tavolo e ordini da bere. Una rapida ricapitolazione ti riempie d'amarezza: gruppi di fanatici religiosi vogliono la tua morte, non hai più un cavallo e l'oro scarseggia, questa città sembra popolata da dementi e non disponi di nessun elemento nuovo che ti sia d'aiuto nella tua ricerca. Cominci a pensare che avresti fatto meglio a non lasciare mai l'Inghilterra!
Il taverniere ti porta un secondo boccale di soma, che scoli d'un fiato. Questa bevanda tonificante ti rimette le idee a posto. Al terzo boccale ti senti decisamente meglio. Immagini emozionanti o pittoresche del tuo incredibile viaggio riaffiorano dalla memoria. Il tuo volto si allarga in un sorriso divertito.
Vedendo il boccale vuoto, il taverniere lo riempie un'altra volta. La tua opinione sul genere umano e sull'esistenza in generale migliora ulteriormente. In fondo, non sei da compiangere: pochissimi uomini... no, nessun uomo può vantarsi di aver vissuto tante avventure quanto il Prete Gianni, il valoroso! Sottolinei questa riflessione scolandoti un boccale supplementare, poi decidi che è tempo di mettere un po' d'ordine nei pensieri per affrontare meglio la situazione. Sfortunatamente, visto lo stato in cui ti trovi, la faccenda si rivela più ardua del previsto. Tanto peggio, sarà per un'altra volta, pensi, sollevando un boccale appena riempito.
Troppo preso dalle tue occupazioni, noti a malapena che un curioso insetto si è posato un po' sotto il bordo esterno del boccale. A guardarlo un po' più da vicino, l'insetto sembra morto, completamente immobile. Anzi, ad un esame più approfondito, più che un insetto si direbbe un dardo avvelenato...
Sì, è decisamente un dardo avvelenato, concludi, mentre il Thug che l'ha tirato, furioso per il colpo andato a vuoto, lascia il suo nascondiglio in fondo alla sala e si getta urlando all'attacco.
Strabuzzi gli occhi, incredulo, alla vista di un pugnale che attraversa l'aria e si pianta tra le scapole dell'assassino. Un Bramino del tempio di Shiva ti ha salvato la vita. Il tuo sorriso di gratitudine scompare non appena il Bramino si scaglia su di te sguainando una scimitarra. Nello stesso istante, alle sue spalle si apre una botola nel pavimento e uno Yogi vishnuista schizza fuori trapassandolo con un ghigno soddisfatto. Il nuovo avversario si avvicina, è ormai a pochi metri, ma un altro Thug balza da dietro il bancone e lo strangola selvaggiamente.
Ti passi la mano sugli occhi, improvvisamente molto, molto stanco... Vuoi sguainare la spada e sfidare quest'orda di assalitori (vai al **99**); o attribuisci la responsabilità della visione all'alcol, e aspetti per vedere cosa succede (vai al **444**); oppure ordini tranquillamente un altro boccale e attacchi discorso con uno strano vecchio che è seduto davanti a te (vai al **416**)?

79

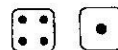
Camminate per un bel pezzo lungo una serie di corridoi, finché ad un certo punto il Primo ministro esclama:«Ah, ci siamo!»

Così dicendo tira un cordone, che sembra controllare i movimenti di una tenda. Probabilmente la tenda copre l'entrata agli appartamenti del maharajah, pensi, ma un istante dopo rimpiangi amaramente di non aver dedicato maggiore attenzione al cordone: sotto i tuoi piedi si è aperta una botola!

Il pavimento si richiude sopra la tua testa mentre precipiti nell'oscurità. Grazie all'interessamento del Primo ministro stai visitando i sotterranei del palazzo. Ma per quale motivo ha agito così? Te lo stai ancora chiedendo quando sbatti con la testa contro una superficie rocciosa piuttosto dura. La commozione cerebrale ti fa perdere 2 punti di Vita. Vai al **263**.

80

Il rumore del combattimento attira gli uomini della guardia municipale, armati di lunghe lance. Hai appena il tempo di acquattarti in un angolo buio per evitare le domande indiscrete. Perché tutti gli uomini armati di questa città ce l'hanno con te? Che significato ha quella macchia rossa sulla fronte dei malfattori dell'albergo? Tutti gli enigmi che ti ossessionano rimangono per il momento senza risposta. Fortunatamente, le guardie non hanno intenzione di ispezionare il quartiere alla ricerca dell'assassino di questi due uomini in nero. Ripartono a passo sveltò, e tu puoi finalmente uscire dal tuo nascondiglio, sano e salvo. L'hai scampata bella! Vai al **432**.

81

Anche se le torce non rischiarano più questo budello, la luce rimane costante. Questa presenza di forze magiche non ti piace affatto, e per prudenza metti mano alla spada. Apparentemente non ci sono minacce, ma il corridoio si fa sempre più stretto. Un opprimente senso di claustrofobia ti costringe ad accelerare il passo. Ad un tratto, la causa del tuo disagio ti appare in tutto il suo orrore: come animate da vita propria, le pareti si stanno avvicinando inesorabilmente. Ti metti a correre, ansimante, ma un ostacolo improvviso ti costringe a fermarti: una fossa buia, lunga dieci piedi, si apre davanti a te; a destra di questa voragine spalancata c'è un tappeto di punte acuminate, mentre a destra c'è un letto di carboni ardenti che rosseggia minacciosamente. Alle tue spalle le pareti si sono quasi ricongiunte. Sei nei pasticci!

Se tenti di saltare la fossa, vai al **73**. Se preferisci passare correndo sui carboni ardenti, vai al **102**. Se scegli di camminare con precauzione sulle punte metalliche, vai al **351**.

82

La guardia ti conduce oltre i cancelli del palazzo, lasciando i suoi due compagni di guardia. Attraversati vari giardini e anticamere, ti fa entrare in una stanza ombreggiata. «Aspetta qui!» ordina, poi ti lascia solo. Ti siedi su una panca di legno scolpito e aspetti. Passa un'ora, poi due, senza che nessuno si presenti. Cominci a spazientirti. Improvvisamente la porta in fondo si apre; ti alzi, ma ti risiedi subito: un personaggio insignificante varca la soglia camminando all'indietro, a quattro zampe. Si tratta certamente di un servitore. La sua pelle scura, il naso adunco, lo sguardo torvo, gli occhi glauchi, tutto in lui denota la perfidia.
«Ehi, tu, come-ti-chiami! Sai forse dirmi quando si farà vivo il Primo ministro?»
«Il mio nome è Bharucha, e non ne ho idea» replica l'altro con un ghigno sornione. «Sono qui per risistemare gli affreschi secondo il mio gusto. Il resto non mi riguarda».
E lo zoticone comincia il suo lavoro, sfregando le pareti. Che pena vederlo massacrare così questi capolavori, pensi. Dopo un po', ti lancia un'altra occhiata malevola e poi si eclissa, lasciando la porta socchiusa. Non appena il nanerottolo lascia la stanza hai la sensazione di respirare un po' meglio.
Un'altra ora scorre lentamente; ormai conosci ogni centimetro di questa maledetta stanza. Questa inazione forzata mette a dura prova i tuoi nervi. Cosa decidi? Metti da parte l'orgoglio e aspetti ancora: vai al **56**. Seccato, pensi di aver perso fin troppo tempo e lasci la stanza: vai al **354**.

83

Incolli l'orecchio alla porta. Nessun rumore sospetto turba questi luoghi. Fai scivolare in silenzio il chiavistello, spingi la porta e penetri in una stanza buia. Questa casa sembra abbandonata da tempo ma, a giudicare dalle numerose impronte sulla polvere che copre il pavimento, dev'essere stata visitata parecchie volte negli ultimi tempi. Su un lato, intravedi una scala stretta. A prima vista la porta alle tue spalle è l'unico accesso, quindi l'assassino deve trovarsi ancora sul tetto. Vuoi salire (vai al **133**) o aspetti che scenda (vai al **255**)?

84

Ne divori ancora una decina senza che nessuno tenti di fermarti o sollevi la minima obiezione.
Vai al **303**.

85

Prima ancora che abbiano il tempo di reagire, balzi sui due uomini cogliendoli completamente alla sprovvista. Ma prima che tu riesca a colpirli replicano ai tuoi furiosi assalti. Il luogo non ti è molto favorevole: a causa dell'assenza di luce perdi 1 punto di Forza durante tutto il combattimento e puoi colpire i tuoi avversari uno alla volta, mentre loro possono ferirti contemporaneamente.
Vai al **259**.

86

Le altre due belve si disinteressano a te e annusano il cadavere del loro compagno, facendo scricchiolare in modo impressionante le mascelle. Lancia due dadi: se il risultato è pari, vai al **358**; in caso contrario vai al **235**.

87

Senti che la pressione inesorabile della zampa del gigantesco pachiderma si fa più intensa. Stavolta la tua carriera di avventuriero sembra destinata a finire. Ma no, è impossibile! Non puoi fallire così, il destino di troppa gente dipende da te! Con uno sforzo sovrumano contrasti la

pressione della zampa finché l'elefante, stanco, rinuncia e la posa al suolo. Ce l'hai fatta! Sbalorditi, gli spettatori contemplano questa incredibile scena. Hai superato la prova! Vai al **401**.

88

«È impossibile!» mormora l'indovino. «Il tuo avvenire mi appare in un'epoca anteriore a quella della tua nascita... Fai parte del destino del mondo quando ancora non gli appartieni. Come potrà la tua anima seguire la legge del *karma* e reincarnarsi, raggiungendo infine la felicità eterna, se il tuo sviluppo carnale esiste senza esser stato concepito? Il mistero è grande, e devo meditare a fondo dopo una solenne purificazione. Esci di qui, straniero, la tua presenza mette le mie facoltà a dura prova». L'indovino appare prostrato e non riesci a strappargli neppure una parola di più. Deluso e disorientato, prosegui in direzione della grande strada dove sono raccolti i gioiellieri (vai al **378**).

89

Le tigri si avvicinano pericolosamente. Sguaini la spada, affidandoti all'istinto e all'udito per guidare il corpo in questa oscurità. Una belva ti attacca.

Prima Tigre	Forza 13	Vita 8
	Modificazione-danno: +1	

Se uccidi la tigre, vai all'**86**. Se durante il combattimento il tuo punteggio di Vita scende sotto il 3, vai al **408**.

90

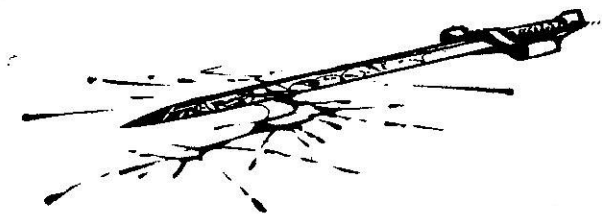
Le tue dita si stringono sull'Occhio Magico. Lo sollevi alto come una mazza e poi, con un ampio cerchio del braccio, colpisci allo stomaco il capo della polizia. Piegato in due dal dolore e dalla sorpresa, senza fiato, lascia cadere la spada e scivola a terra. Senza perdere un secondo, punti l'Occhio sul capitano delle guardie. Il raggio incandescente emesso dall'arma lo trancia letteralmente in due dalla testa ai piedi. L'odore della carne bruciata e del sangue in ebollizione, unito allo spettacolo ripugnante delle viscere che si spargono al suolo, ti rivolta lo stomaco. Reprimendo i violenti conati ti volti verso il magistrato. Vai al **334**.

91

Due cadaveri giacciono ai tuoi piedi, in una pozza di sangue appiccicoso. E dire che sei in città solo da poche ore! Vorresti evitare un'imbarazzante colloquio con le autorità locali o un incontro con il compagno dei tuoi assalitori. Nonostante ciò, sfidi il pericolo e perquisisci i corpi? Allora vai al **381**. Se invece preferisci svignartela al più presto, vai al **145**.

92

La folla eterogenea che si ammassa sulle rive del fiume ti passa accanto senza vederti, assorta nelle sue occupazioni. Il cielo si oscura per effetto dell'eclissi imminente, istigando la gente a lavorare a ritmo più serrato. Ti fermi un istante per osservare un gruppo che decora un carro ornato di nastri, fiori e specchi.
«Ehilà, brava gente» chiedi incuriosito, «cosa state preparando?»
«Non sai che cos'è un *Durga-Puja*, straniero? Questo carro è destinato a trasportare lungo il fiume una statua della sposa di Shiva!»
Uno dei suoi compagni aggiunge: «Se vuoi purificarti, vai a bagnarti nelle acque del Gange. Guarda laggiù quei pellegrini che fanno asciugare il loro sari, non hai che da unirti a loro».

Li ringrazi e decidi di seguire il loro consiglio. Poco dopo ti fermi ad ascoltare le note commoventi che un asceta trae dal suo *ektal*, una specie di arpa monocorde. Cullato da queste sonorità insolite rischi di farti sfuggire il Thug che, semimascherato con un sari bianco, svolta in una via evitata dalla folla. Allunghi il passo e in men che non si dica gli sei alle calcagna.
Lancia due dadi: se ottieni 9 o più, vai al **419**; se ottieni 8 o meno, vai al **328**.

93

Il vecchio raccoglie le sue ultime forze per affidarti il suo messaggio. «Consegna il Katar Sacro al tempio di Lakshmana, consacrato al dio Vishnu, due leghe a nord della città. Lì sarà al sicuro, in attesa di essere restituito al suo legittimo proprietario... I Thug... non devono riuscire a... Il Katar... Presto! L'ho nascosto... nel tuo sacco...» L'adoratore di Vishnu muore tra le tue braccia. In uno slancio naturale di pietà, gli richiudi le palpebre. Vai al **384**.

94

Il ricordo del monaco agonizzante e del suo sguardo angosciato spazza via i tuoi dubbi. Se questo pugnale sacro, che ti causa tanti fastidi, era finora in possesso dei sacerdoti del tempio vishnuista di Lakshmana, restituendolo ti fai strumento del destino. E chissà, forse questi uomini di fede sapranno venirti in aiuto...

L'antichissimo tempio sorge a poche ore di marcia dalla città, nel mezzo di una lussureggiante vegetazione. Ti metti in cammino lungo una pista poco praticata, che si inoltra tra gli alberi via via più fitti. Uccelli variopinti, che emettono strani versi, si alzano in volo al tuo passaggio. Finalmente, ad una svolta del sentiero, compaiono le rovine del tempio di Lakshmana, testimoni di un passato splendore. I monaci d'oggi non attribuiscono alcuna importanza alle apparenze e si preoccupano solo dell'unione mistica con il loro dio. Le vestigia dell'immenso edificio, abbandonate a se stesse, hanno perso la loro battaglia con la giungla, e una schiera urlante di scimmie ne ha preso possesso. Larghi tratti di mura, benché appesantiti dalle liane e dai muschi parassiti, sfidano ancora gli anni, rifiutandosi di crollare. Non sei in grado di dare un'età al tempio: persino la sua decadenza sembra risalire alla notte dei tempi. Ovunque le immagini delle diverse incarnazioni di Vishnu dominano il visitatore: addormentato sulle spire del re-serpente che scivola sulla superficie dell'oceano cosmico, pesce che trascina l'arca del primo uomo tra i monti sacri Nara e Narayana, tartaruga che sostiene il monte Mandara, e dieci altre ancora...
Osservi il suolo alla ricerca di tracce recenti: il terreno porta i segni di frequenti visite. Alla tua sinistra, vicino a una colonna su cui poggia una statua di un bianco gessoso, raffigurante un vecchio genio barbuto, si apre una grande porta d'accesso al tempio. Ti avvicini, scoprendo così tre piccole scimmie sedute ai piedi della colonna che ti fissano sgranando gli occhi. Vuoi esaminare da vicino la colonna al **143** o varchi la porta al **59**?

95

Avanzi, colpendo di taglio e di punta, ma la tua lama taglia solo spirali di fumo colorato. Gradualmente l'illusione svanisce, lasciandoti nel bel mezzo di una nube

opaca e impenetrabile. Non vedi più nulla; disorientato, non riesci più a trovare la porta da cui sei entrato. Improvvisamente un lampo bluastro colpisce il pavimento a poca distanza dai tuoi piedi! Istintivamente fai un balzo indietro, e senti dietro di te la porta che disperavi di ritrovare. Cosa fai?

Aspetti e vedi cosa succede?	Vai al **279**.
Quel che hai visto ti basta e scappi senza indugio?	Vai al **177**.

96

Trovi solo tre pezzi d'oro e qualche tarma in una borsa in pessime condizioni (aggiungi l'oro al tuo totale). Indispettito, afferri un pezzo di stoffa avvolto attorno alla vita del tuo assalitore e asciughi la tua spada. All'improvviso un riflesso dorato al collo dell'uomo attira la tua attenzione. Ti chini e ti impadronisci del gioiello, una catenella a cui è appeso uno strano ciondolo: è un rozzo anello di rame nel quale è incassato un pezzo d'oro piatto, dai contorni irregolari (segna questa collana sulla lista degli oggetti in tuo possesso). Tutto porta a credere che si tratti del frammento di un medaglione spezzato. Ma il tempo stringe: ti occuperai di tutto ciò quando il pericolo sarà passato. Lancia due dadi: se ottieni 12 vai al **58**, altrimenti vai al **397**.

97

Sfortunatamente, il tuo movimento troppo affrettato ottiene il solo effetto di risvegliare la vacca e terrorizzarla. Chi osa dunque trattare così un animale abituato fin dalla tenera infanzia alla venerazione? Con un muggito indignato il bovino si alza bruscamente, spintonandoti. Disorientato, cadi sulla sua schiena, mentre la vacca parte in quarta, trascinandoti nella sua corsa. Ti aggrappi alla meglio alle corna, cercando di mantenere l'equilibrio: eccoti provvisto di un mezzo di trasporto un po' insolito, ma molto veloce. Vai al **385**.

98

Il tuo interlocutore risponde premuroso. «Ti condurrò da lui con piacere, e senza tardare oltre, nobile straniero. Seguimi fino al tempio e capirai che non avevi alcuna ragione per diffidare di me. La nostra causa è giusta, poiché gli dei sono con noi».
Se le sue parole ti convincono, vai al **39**. Se il dubbio ti attanaglia ancora, la cosa più saggia è accendere la candela e vedere che aspetto ha l'individuo che stai minacciando. Vai al **299**.

99

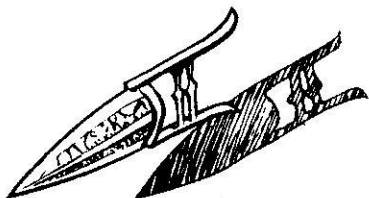
I prodi non hanno mai un attimo di tregua, è risaputo. E così, fedele alla tradizione, lotti contro la debolezza che ti invade le membra e sguaini sospirando la spada. Nel frattempo, il Thug ha reso l'anima agli dei, ucciso da due monaci vishnuisti, a loro volta spediti all'altro mondo da un duo di Bramini, riconoscibili dai tre segni bianchi sulla fronte. Con un calcio gli rovesci addosso il tavolo e infilzi il primo. Due Yogi supplementari saltano fuori dalla botola ed entrano nella mischia, mentre un gruppo di Thug si profilano in fondo alla taverna. Cominci a sospet-

tare che vogliano la tua vita. Decidi dunque di guadagnare l'uscita al più presto. Barcollando un po', affronti un Bramino e uno Yogi. Sei fortunato: per un assalto su due ti trascurano per tentare di uccidersi tra loro, mentre tu li colpisci ad ogni assalto.

Fanatico Yogi	Forza 8	Vita 9
Fanatico Bramino	Forza 7	Vita 8

Quando ti sarai sbarazzato di uno dei due, un Thug approfitterà dell'occasione per tentare di assassinarti. Continuerai il duello contro il fanatico restante e il Thug finché non li avrai finiti entrambi.

Fanatico Thug	Forza 9	Vita 10

Se questo combattimento non ti ha spedito definitivamente all'altro mondo, vai al **60**.

100

Questo problema non può essere preso alla leggera: decidi di appellarti alle più alte autorità locali perché ti aiutino. E chi meglio del governatore di Kasi può occuparsi di una faccenda simile? L'albergatore ha menzionato nel corso della vostra discussione il nome del maharajah Rabindranath, un uomo, a suo parere, giusto e generoso. Per incontrarlo è sufficiente recarsi al suo palazzo. Avvicini un venditore ambulante che offre carne speziata e polpettine di verdure, e gli chiedi di indicarti la strada.

Guidato dai vertiginosi pinnacoli di pietra che dominano la città, raggiungi il palazzo. Tre guardie in alta uniforme mantengono l'ordine davanti a questo splendido edificio. Ti avvicini alla più alta.
«Si trova qui il maharajah di Kasi? Una faccenda della massima importanza...»
«Sì, sì, va bene, straniero» taglia corto la guardia, «ma se vuoi chiedere un'udienza al potente maharajah è tempo perso».
«Perché?»
«Oggi è giovedì, giorno di caccia alla tigre del nostro governatore. Oggi non ci sono udienze, e non si fanno eccezioni...»
«Ma in questo caso chi amministra le ordinarie faccende? E per i casi urgenti?»
«Beh, il Primo ministro Muluji. Se vuoi vederlo a quest'ora del mattino, dovrai aspettare che arrivi. Seguimi!»
Vai all'**82**.

101

Un oggetto uguale era appeso al collo di uno dei Thug che hai ucciso ieri. Accosti i due gioielli e li osservi. La somiglianza è evidente! Ma ciò che ti incuriosisce maggiormente sono le figure d'oro. Un'idea improvvisa ti attraversa la mente: prendi i due frammenti di metallo prezioso e li unisci, cercando di farli combaciare. Avevi visto giusto! Le due parti si adattano alla perfezione, formando la metà di un grande medaglione. Dei segni cabalistici sono incisi sulla superficie, ma ti occorrerebbe

il medaglione intero per tentare di decifrarne il senso... Eccitato dalla scoperta fai scivolare i frammenti nel sacco (non dimenticare di segnare il secondo sulla lista degli oggetti in tuo possesso), accanto al Katar Sacro. Il guru è morto e non ti resta che seguire le sue raccomandazioni. Dove vuoi dirigerti?

Al posto di polizia?	Vai al **379**.
Al palazzo del governatore?	Vai al **100**.
Al tempio del dio Shiva?	Vai al **159**.

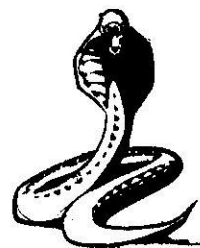
102

Ti precipiti attraverso i carboni ardenti con tutta la velocità che le tue gambe ti permettono. Il tuo orgoglio maschile ringrazia il cielo che nessuna gentile dama sia lì per vederti in questo atteggiamento così poco glorioso! Stringendo i denti per non gridare, superi coraggiosamente l'ostacolo. Crolli a terra, ansimante, e resti immobile finché non recuperi un po' le forze. I tuoi stivali sono ridotti proprio male, i tuoi piedi invece, prima di ripartire, hanno bisogno di una buona fasciatura, ma anche in seguito il dolore resta intenso: hai perso 2 punti di Forza. Raccogli sacco e armi e vai al **348**.

103

Il Primo ministro scoppia in una risata allegra.
«Bravo!» esclama. «Sei degno di questo difficile incarico, straniero! Ti ho messo alla prova per verificare il tuo valore. Il nostro maharajah sarà fiero di te!» Resta un attimo in silenzio, poi prosegue: «A dire il vero, è arrivato pochi istanti fa. Seguimi, andiamo subito a cercarlo!»
Segui il dignitario e vai al **79**.

104

Getta due dadi: se il risultato è 2 o 3, vai al **251**; in caso contrario vai al **106**.

105

I vestiti scuri dei Thug ti hanno nascosto i loro esatti movimenti davanti alla statua. Non hai quindi potuto vedere che appoggiavano l'anello, simbolo della loro setta, portato da tutti, in una cavità scolpita nella pietra. Appena posi la mano a caso sulla ripugnante scultura un suono acuto ti trapassa le orecchie: la statua si anima! Il tuo gesto, in contrasto con il preciso rituale degli adoratori di Kalì ha risvegliato questo mostro spietato. I tentacoli si agitano e tentano di stritolarti, gli occhi alle loro estremità brillano di collera folle! Devi difenderti! Se usi l'Occhio Magico di Antarsis, vai al **463** (se non te ne sei già servito nel corso di questa avventura). Se combatti coraggiosamente questo demone con la tua spada, vai al **152**.

106

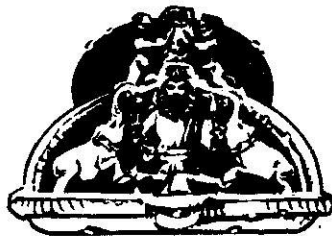
Sei deciso a non correre rischi inutili, e ti lanci contro la finestra. Le persiane traforate volano in mille pezzi sotto la violenza dell'urto. Messa in allarme da tutto questo rumore, una moltitudine di guardie sfonda la porta e fa

irruzione nella stanza. Ma è troppo tardi! Cancella il sacco e il suo contenuto dal Registro d'Equipaggiamento e vai al **228**.

107

Il secondo assassino ha appena reso l'anima alla sua dea che altri due Thug avanzano per prenderne il posto. La macchia scarlatta che marca loro la fronte conferisce ai tuoi avversari un aspetto terrificante. Devi ingaggiare un nuovo combattimento.

Terzo Thug	Forza 9	Vita 11
Quarto Thug	Forza 10	Vita 9

Dopo aver ucciso uno dei tuoi avversari, puoi tentare la fuga in una stretta viuzza alle tue spalle, andando al **239**. Se preferisci continuare a batterti, vai al **231**.

108

Cammini ancora un po' in questo budello silenzioso, poi il passaggio si interrompe. La sola uscita è una specie di camino verticale. Alla parete, per una decina di metri, sono stati fissati dei pioli. Li risali rapidamente e sbocchi in un tronco cavo che dissimula questa uscita segreta. Nei dintorni non c'è anima viva, e puoi lasciare tranquillamente lo scomodo rifugio. Alla tua sinistra sorge il tempio di Vishnu e, poco lontano, la pista che lo collega alla città di Kasi. La raggiungi e ti metti sulla via del ritorno. Improvvisamente un rumore attutito di passi e numerose voci ti spingono a tuffarti nel cespuglio più vicino. Trattieni il respiro e scosti due grandi foglie per vedere meglio il sentiero. Inorridito, vedi passare un piccolo esercito di Thug equipaggiati con le armi più diverse, ma tutte minacciose. Avanzano verso il tempio, cancellando via via le tracce del loro passaggio con i piedi avvolti in larghe strisce di stoffa nera. Aspetti che ti abbiano superato, soppesando nel frattempo l'idea di mettere gli Yogi sul chi vive, ma le parole del Gran Sacerdote ti tornano alla mente: i monaci sarebbero capaci di ucciderti senza neppure ascoltarti. Inoltre, finché gli adepti di Kalì e di Vishnu saranno occupati a uccidersi tra loro, ti lasceranno in pace. Ti rimetti dunque in cammino senza fare il minimo rumore e, mentre calano le prime ombre della sera, raggiungi la città. Spossato, decidi di dissetarti e ti infili nella prima taverna passabilmente tranquilla che trovi sulla strada. Vai al **78**.

109

Ti complimenti con l'albergatore per il pasto, ma noti che un senso crescente di stanchezza lo invade. Parlare gli diventa sempre più difficile, e fa fatica a capire le tue domande.
«Allora, chi sono questi uomini vestiti di nero, con un punto scarlatto sulla fronte, che sembrano di umore così bellicoso?»
Il boccale non raggiunge le labbra del tuo interlocutore. Il suo braccio resta sospeso nell'aria, mentre un'espressione di terrore glaciale dilaga sul suo volto.
«Dei Thug? Hai visto dei Thug? Com'è possibile? Credevo che il loro capo fosse stato squartato dieci anni fa, e che gli ultimi sopravvissuti di questa organizzazione criminale fossero ridotti a un pugno di folli che rifiutano l'ordine divino del mondo. È una setta empia, adoratrice

di Kalì, una visione deformata della dea Durga, sposa di Shiva. Fortunatamente tutto ciò è finito da tempo... Fortunatamente... Poiché il Durga-Puja, la grande festa della divinità, avrà luogo dopodomani... E... Per Shiva, se i Thug ritornassero l'orrore dilagherebbe. Devi aver sognato, straniero. Ormai i Thug sono scomparsi...» Con un rumore secco il cranio del taverniere batte contro il tavolo, facendo tremare le due coppe d'argilla. L'attimo successivo sta già russando saporitamente: è completamente ubriaco e non ti sarà più di alcun aiuto. Con la testa piena di domande, raggiungi la tua camera. Vai al **47**.

110

Il fachiro ti squadra da capo a piedi e i suoi occhi sembrano frugare nei recessi più profondi della tua anima.
«È inutile» dice. «Il mio dio disdegna le offerte, e non c'è bisogno di erigere un tempio in suo onore per onorarlo. È unico e universale, e coloro che adorano altre divinità gli indirizzano le loro preghiere senza neppure saperlo. Perdonami, straniero, ma devo fare ritorno alla mia camera per riprendere la meditazione. Che i sogni ti siano propizi». E il tuo salvatore sparisce silenziosamente come era arrivato. Decidi di aiutare un po' il destino per non essere più disturbato durante il sonno: allontani la stuoia dalla finestra e sistemi il sacco contro la porta per evitare l'intrusione di visitatori indesiderati. Vai al **32**.

111

Nonostante le tenebre che invadono la stanza hai colpito bene e forte: hai decapitato il tuo primo avversario. Sguainando una lunga daga, il suo compagno si getta su di te. Il duello ha inizio (per tutta la durata di questo combattimento perdi 1 punto di Forza a causa dell'assenza di luce).

Secondo Sconosciuto Forza 10 Vita 10

Non appena il suo punteggio di Vita scende a 3 o meno, puoi scegliere se interrogarlo (vai al **212**) o finirlo (in questo caso, dopo la sua morte vai al **260**).

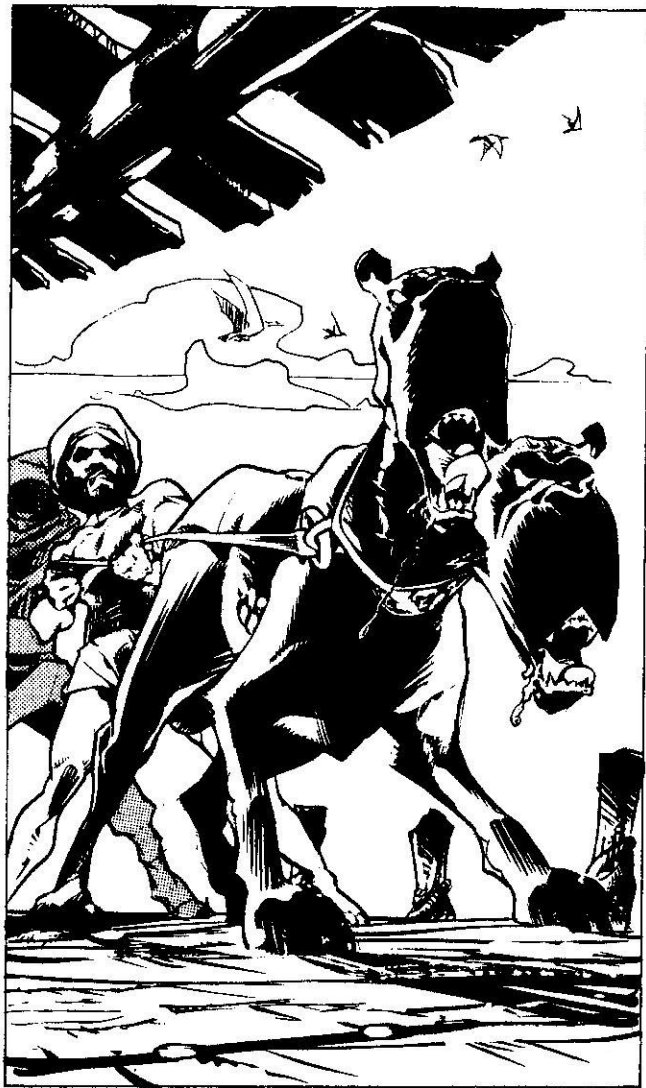
112

«Com'è possibile? Non mentire, ti scongiuro, poiché l'avvenire dell'universo dipende dalla tua risposta. Non sei in possesso di un'arma strana che non sai usare e di cui ignori l'origine?»
Come reagirai questa volta?

Continui a negare?	Vai al **246**.
Chiedi di vedere il Gran Sacerdote?	Vai al **98**.
Dai l'oggetto al tuo interlocutore?	Vai al **404**.

113

Il tuo colpo, impossibile da parare, avrebbe conciato per le feste più di un abile guerriero, ma la tua spada incontra solo il vuoto. Sbilanciato, vieni trascinato a terra dalla tua stessa forza, mentre il demone scompare così com'era arrivato. Cadi sul cadavere ancora incandescente del Thug che va in polvere sotto la forza dell'urto. Due oggetti brillanti giacciono al suolo: il Katar, incrostato di gemme, e uno strano medaglione. È formato da un anello di rame nel quale è racchiusa una figura piatta in oro, dai contorni irregolari (se hai già trovato un gioiello simile,

114 - *Uno dei due tiene al guinzaglio un mastino bicefalo!*

vai al **101**). Senza più indugiare, raccogli l'arma e vai al **452**.

114

Due adoratori del Male ti sbarrano il cammino. Sono a tre metri da te, e bloccano lo stretto passaggio tra le pareti di tavolaccio. Uno di essi tiene al guinzaglio un mostruoso scherzo della natura: un enorme mastino bicefalo! La bestia emana un'aura malefica che percepisci nonostante la distanza.
Il più alto dei due Thug ti apostrofa: «Sbrigati, fratello! L'imbarcadero è in cima a questa passerella» dice, sollevando un pannello di legno che mascherava un passaggio segreto.
Obbedisci, abbassando la testa e sperando che la tua vera identità non venga scoperta. Lancia due dadi: ottieni 6 o più? Vai al **411**. Se il risultato è 5 o meno, vai al **181**.

115

Ti avvii controvoglia sotto il portale... ma d'altronde non hai scelta! Passi stringendo i denti, pronto al peggio.
Possiedi almeno un pezzo (un quarto) di un medaglione nel quale è incassata una figura d'oro, piatta e dai contorni irregolari? Se sì, vai al **170**, altrimenti vai al **461**.

116

In pochi minuti la faccenda è sistemata: il Thug, crivellato di colpi, raggiunge la sua dea distruttrice, i Bramini ripiegano portando con loro i feriti e ti ritrovi da solo.
A quanto pare questa scaramuccia non ha destato l'attenzione dei passanti, ma visto il flusso dei fedeli verso il fiume questa situazione non potrà durare.
L'audacia degli adoratori di Kalì è stupefacente: sembrano circolare liberamente in città, senza curarsi di passare inosservati. La loro cerimonia dev'essere vicina...

Cosa decidi? Se vuoi perquisire il Thug, infischiandotene delle pattuglie di guardie che potrebbero sopraggiungere, vai al **306**. Se preferisci svignartela alla svelta, vai al **298**.

117

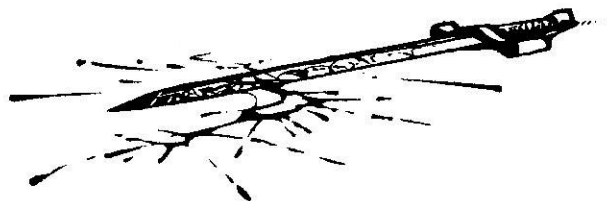
«Che la protezione di Shiva scenda su di te!» furono le ultime parole pronunciate dal guru, pochi istanti prima della sua morte. Ma non avresti mai immaginato che tale benedizione avrebbe potuto salvarti la vita...

Degnandosi di prestare attenzione alla preghiera di un infedele come te, il grande dio Shiva appare, circondato di lampi, e si interpone tra te e le tigri. I felini si gettano su di lui per divorarlo, ma Shiva, sorridente, scuoia i tre animali con un semplice movimento del mignolo. Senza lasciarti il tempo di capire cosa succede, il dio avvolge una delle superbe pelli attorno alle tue spalle, a mo' di cappa; poi sparisce, inesplicabilmente come era apparso, portando con sé le altre due.

Se i cadaveri scorticati dei felini non giacessero ai tuoi piedi potresti pensare di essere vittima di un'allucinazione generata dal pericolo. Ma se ciò non bastasse, c'è anche la cappa che ti copre le spalle. Benché in modo sovrannaturale, non puoi negare che tutto sia accaduto veramente. Ad ogni modo il pericolo è passato, e ti metti alla frenetica ricerca di una via d'uscita da quest'umida segreta. Vai al **353**.

118

Vista la piega sfavorevole presa dagli eventi, ti lanci verso la finestra senza che il capitano delle guardie o il capo della polizia riescano ad impedirtelo. Le persiane traforate si frantumano in mille pezzi, e un istante dopo corri a perdifiato nelle viuzze polverose mettendoti in salvo. Ti sei salvato per un pelo! Dopo esserti assicurato che nessuno si sia lanciato sulle tue tracce, ti nascondi in una nicchia tra due bassi edifici. Mentre riprendi il fiato fai il punto della situazione: a quest'ora sei sicuramente già ricercato dalla polizia, hai perso il tuo sacco e la spada e non potrai più servirti dell'Occhio Magico. D'altro canto sei ancora vivo, e ti sei finalmente sbarazzato di questo Katar che ti ha causato solamente noie. Non tutto è perduto! Devi solo procurarti un cavallo e proseguire il tuo viaggio verso il Paese dei Draghi...

Per prudenza decidi di attendere qualche ora prima di lasciare il tuo nascondiglio (vai al **231**).

119

Attorno a te risuonano grida di sorpresa e di rabbia, esclamazioni e maledizioni, tutte mescolate in un coro frastornante che vorresti ad ogni costo far cessare. Altri due fanatici cadono a terra, sgozzati, il sangue sprizza alto verso il soffitto. Ti fai strada verso il sacerdote quasi correndo, in uno slancio disperato. Una furia omicida anima il tuo braccio che apre una via nella folla compatta. Perso in una foschia sanguinante, uccidi ancora, e ancora, mentre gli adoratori del Male, costernati, si riprendono lentamente dalla sorpresa!

Ma ormai incombi sul Gran Sacerdote di Kalì che abbassa la lama verso il cuore della vittima. La tua reazione però è più veloce: ti sbarazzi dell'ultimo Thug che si frappone

tra voi e, afferrato l'avambraccio del sacerdote, lo torci violentemente. Il tuo avversario grida disperato.
«Dio è con me!» gridi, brandendo il Katar Sacro. «Io sono la vostra distruzione!»
Un brontolìo sordo scuote le pareti nere: Kalì protesta per la tua intrusione. Una sensazione di intensa gioia si impadronisce di te, ma nello stesso istante il sacerdote sfugge alla tua stretta e scompare come per incanto! No, una botola si è aperta sotto i suoi piedi, e le tue dita riescono ad afferrare soltanto la catena di un amuleto che portava al collo. La catena si strappa, lasciando sul collo del sacerdote un segno rosso, simile a quello di un ferro incandescente. Numerose crepe si aprono nella statua di Kalì, i suoi occhi di pietra piangono lacrime di sangue. Questa incontrollabile apocalisse ti prende alla sprovvista, mentre tra la folla dei fedeli si diffonde il panico.
Come in un sogno, assisti alla fine dell'isola degli adoratori di Kalì. Le mura di metallo nero sprofondano, l'enorme statua di Kalì crolla a pezzi, travolgendo i fedeli inginocchiati. Le preghiere si mescolano alle grida dei moribondi. Difendendoti dai Thug superstiti, corri a perdifiato verso la riva, togli gli ormeggi ad una barca e remi come un pazzo, insensibile al dolore e alla fatica. Quando finalmente raggiungi la città, ti volti ad osservare la piccola isola che sprofonda nel fiume, poi perdi conoscenza.
L'eclisse è finita, la luce benefica del sole riappare (vai al **341**).

120

Il Gran Sacerdote del tempio di Lakshmana ti ha raccontato come Hanuman, il generale delle scimmie, combattè contro Ravana e i Rakchasa per salvare la sposa di Rama (una delle molteplici incarnazioni di Vishnu) che essi avevano rapito. Orrore! Eccoti nella stessa situazione di questi personaggi mitici! Ma il Rakchasa non ammette di far parte di una razza estinta da millenni, annientata dalla mano di un dio... Si lascia cadere sulle quattro zampe e balza su di te lanciando un grido rauco. Come reagisci?

Sguaini la spada?	Vai al **273**.
Usi l'Occhio Magico?	Vai al **122**.
Gridi a squarciagola?	Vai al **138**.
Chiudi gli occhi, trattieni il respiro e speri che l'illusione svanisca al più presto?	Vai al **182**.

121

Stremato da tutto ciò che hai dovuto sopportare finora, il tuo corpo, come anche il tuo spirito, non ha più la forza di resistere all'assalto di questo veleno infernale. La volontà ti abbandona ed intoni tuo malgrado il canto di morte dei Thug. Ti sei unito al folle esercito dei fanatici di Kalì, e insieme ai tuoi compagni spargerai il terrore nel mondo.

122

Impugni precipitosamente l'arma magica, ma il Rakchasa dà prova di un'agilità e di una rapidità nettamente superiori alla tua. Se il tuo totale di Forza è inferiore o uguale a 13, vai al **230**. In caso contrario, vai al **178**.

123

Con gli occhi colmi di lacrime, la principessa si profonde in mille ringraziamenti e lodi per la tua generosità e per il tuo valore. «Spero che riuscirai a superare i pericoli che ti attendono, prode cavaliere. Non appena ti sarai impossessato del Katar, portalo al maharajah Rabindranath: lui lo metterà al sicuro. Ma come ho fatto a dimenticarmene? A corte c'è un illustre viaggiatore che afferma di venire

dall'Oriente. Forse sarà in grado di darti qualche indicazione sul Paese dei Draghi... Parti, presto, prima che la previsione di Indranapurna divenga realtà! Io andrò a rifugiarmi a palazzo, dove pregherò gli dei per il successo della tua missione». Per non trattenerti più a lungo, la principessa ti lascia e va a dare disposizioni per la sua partenza. Ti rimetti in marcia, incerto sulla pista da seguire per ritrovare le tracce degli adoratori del Male. L'esplorazione del quartiere dei fuoricasta di Kasi ti aspetta al **318**.

124

Avanzando nel labirinto dei banchi, noti un mercante straniero accovacciato davanti ad un insieme eterogeneo di oggetti, il più misero dei quali vale almeno 10 pezzi d'oro. I passanti, dopo aver gettato una sola occhiata al tesoro esposto, sembrano improvvisamente riconoscere l'oggetto dei loro sogni e lo comprano senza neppure discutere sul prezzo. Questo è il cliente che ti occorre! Osservi la lunga barba intrecciata e lo strano copricapo del mercante, tentando di indovinare il suo paese d'origine, ma è grazie al suo forte accento che riesci a trovare una risposta. Immediatamente, lo interroghi nella sua lingua (facendo uso del dono magico di Hasan ibn as-Sabbah), incuriosito dalla presenza di un Fenicio così lontano da casa. «Giro il mondo vendendo meraviglie esotiche» replica. «Conosci il mio paese?» Menzionando brevemente i tuoi numerosi viaggi, gli racconti che hai visitato molti paesi: la Palestina, l'Egitto, la Persia e anche la Fenicia. Curioso, ti chiede qual è la tua destinazione. Sfortunatamente, non ha mai sentito nominare Shangri-La, ma si dichiara disponibile ad aiutarti. Tiri fuori l'arma color della notte dal sacco e gli spieghi che devi venderla per poter proseguire nel tuo viaggio. Ma nonostante i tuoi

sforzi per attirare l'attenzione del mercante sulla bellezza delle gemme incastonate, non sembra molto interessato. «Ahimè, amico» dichiara. «Sono un pessimo venditore di pugnali o di daghe di questo tipo, e le pietre preziose non mi interessano. Però mi sei simpatico, e mi dispiacerebbe lasciarti nei guai. Ti darò 20 pezzi d'oro!» Se accetti, vai al **232**. Se speri di ricavare un prezzo migliore altrove, prendi congedo dal Fenicio e vai al **420**.

125

Ridiscendi ad uno ad uno i gradini tarlati accompagnato dallo sferragliare delle spade e raggiungi il pianterreno proprio al momento del colpo decisivo. Hai ucciso un altro Thug, uno di questi fanatici assassini che, si credeva, erano stati sterminati dieci anni fa... Rinfoderi la spada, riflettendo sulla prossima mossa:

Frughi nelle tasche del Thug?	Vai al **154**.
Ispezioni il tetto?	Vai al **402**.
Tagli la corda?	Vai al **378**.

126

Ti guardi intorno, misurando l'entità del disastro: comprendi bene la disperazione del locandiere. Anche se non sei propriamente responsabile di questa selvaggia devastazione, non vuoi dare inizio alla tua permanenza in questa città con una cattiva azione, e decidi di risarcirlo. I tre pezzi che fai scivolare nella sua mano (cancellali dal tuo totale d'oro) rischiarano con un'espressione di gioia primitiva il viso lucido dell'oste. Mentre lasci l'albergo, alle tue spalle l'uomo profonde chiassose lodi alla tua bontà. La notte sta calando rapidamente. Vai al **194**.

127

Utilizzando forze di cui ignoravi l'esistenza, respingi valorosamente l'intrusione psichica del sadhu. Il suo spirito si ritira immediatamente, facendoti riacquistare la libertà di movimento. L'asceta non ti presta più alcuna attenzione, indifferente a tutto ciò che lo circonda. Massaggiando il braccio indolenzito, ti dirigi in fretta verso il Quartiere degli Affari. Vai al **257**.

128

Ti risvegli fresco e ben disposto, nonostante la notte agitata (grazie al breve sonno ristoratore, recuperi 2 punti di Vita). Scendendo le scale, incroci un fachiro che ti fissa stranamente. Forse la tua lotta contro i Thug non è stata abbastanza silenziosa e gli ha impedito di dormire, ma dopotutto non hai fatto altro che difendere strenuamente la tua vita... L'albergatore ha perso l'aria gioviale che sfoggiava ieri sera. La polizia lo ha forse interrogato a causa dei due cadaveri di cui ti sei sbarazzato? Ma no, sta semplicemente soffrendo le conseguenze della sbronza! Vuoi farlo partecipe del tuo ritrovamento del Katar Sacro (vai al **167**) oppure ti metti in marcia senza indugio per raggiungere il tempio di Vishnu (vai al **94**)?

129

Porgi le tue più umili scuse al Rakchasa, precisando che sei penetrato nella sua dimora per puro caso e senza cattive intenzioni: stavi solo tentando di sfuggire ad una folla scatenata, decisa a lapidarti o a farti gettare in una segreta per il resto dei tuoi giorni.
«Tutto ciò mi sembra alquanto sensato» replica la tigre, «ma non posso permettere al primo arrivato di oltrepassare la mia soglia a suo piacere, e soprattutto senza avvisarmi! Altrimenti a cosa servirebbe questa porta, destinata a scoraggiare i curiosi?»
Spieghi al Rakchasa che stai cercando il misterioso capo dei Thug, ma la creatura non sembra interessata. «Thug! Pfff! Ne rosicchierei volentieri un paio al giorno, come pranzo. E poi, le vicende degli esseri umani non mi riguardano! No, no, no... Non posso permettere che la mia proprietà venga violata! Ma (ammira la mia eccezionale magnanimità) ti offro una possibilità di riscattarti. Hai un'anima poetica, botanica e matematica?»
Cosa rispondi?

Sì?	Vai al **450**.
No?	Vai al **407**.

130

Non puoi certo lasciare in vita questi due infami servi del demonio! In un battito di ciglia sguaini la spada, mentre l'eccitazione della lotta dipinge un sorriso di gioia sul tuo volto.
I Thug si rivelano piuttosto prudenti, e preferiscono liberare il cane. Dovrai cominciare da lui:

Mastino Bicefalo	Forza 11	Vita 14

Il cane colpisce due volte ad ogni assalto, grazie alle due potenti fauci. D'altro canto, se riesci a tirare un 6 gli tagli una testa, dimezzando così la sua Forza. Una volta ucciso il cane, fronteggi i due padroni che si lanciano all'attacco.

Primo Thug	Forza 9	Vita 8
Secondo Thug	Forza 9	Vita 10

Se dopo tutto ciò sei ancora in vita meriteresti un premio, ma per il momento vai al **198**.

131

Dopo tutto un po' di prudenza non ha mai fatto male a nessuno, e ripensi a tutte le iniziative sconsiderate che hai

avuto la disgrazia di prendere nel corso delle tue precedenti avventure... Ma la calma è di breve durata: uno dei tre uomini riappare, stringendo tra le mani una lunga daga insanguinata. Improvvisamente ti vede e il suo sguardo si fa implacabile; hai a malapena il tempo di notare il punto rosso disegnato tra le sue sopracciglia e già l'individuo si getta in avanti. Istintivamente, gli getti in faccia il contenuto del tuo boccale, una deliziosa acquavite di melassa, poi rovesci il tavolo per frenare i suoi ardori omicidi. Non c'è dubbio, l'uomo vuole la tua vita; non ti resta che sguainare la spada e combattere.

Assassino	Forza 9	Vita 11

Se vinci, vai al **9**.

132

Punti il piede contro la parete di vimini, impugni l'arma ricurva e tiri con tutte le tue forze. La lama della scimitarra gronda sangue vermiglio. Sbilanciato dalla forza del tuo gesto il cesto vacilla, poi si rovescia ai tuoi piedi e il coperchio rotola via nella stradina andandosi a fermare tra le statuette d'avorio esposte da un mercante del Sud. I tuoi oscuri presentimenti trovano conferma: il corpo di un Thug, trafitto, scivola fuori dal cesto rovesciato, ma attorno a te nessuno sembra far caso al cadavere. I passanti che bloccavano il passaggio stanno tutti fissando l'arma insanguinata che stringi tra le mani, gettando grida spaventate e indietreggiando. Il capitano di una pattuglia di guardie fende la folla e, giudicata la situazione con una rapida occhiata, ordina ai suoi uomini di farti prigioniero e disarmarti. Vieni scaraventato a terra e tempestato di colpi nonostante le tue veementi proteste di innocenza, a cui nessuno presta attenzione. Vieni ridotto all'impotenza (sottrai 3 punti al tuo totale di Vita per il brutale trattamento) e trascinato, sotto la scorta di tutta la pattuglia, al più vicino posto di polizia. Vieni condotto davanti al capo della polizia, un nobilotto dall'aria superba. Dopo aver ordinato ai suoi uomini di ritirarsi, il capitano delle guardie depone i tuoi averi sulla scrivania del magistrato e, chinatosi, bisbiglia qualcosa al suo orecchio. Forse, se riuscirai a chiarire questo malinteso, potrai recuperare la tua libertà. Vai al **413**.

133

Avanzando malgrado tutto con una certa prudenza, sali senza far rumore una lunga scala a chiocciola. L'assenza di luce ti obbliga a restare in guardia, con la spada sguainata. L'uomo che stava scendendo aveva preso le stesse precauzioni e siete entrambi molto sorpresi di trovarvi faccia a faccia! In un lampo, riconosci il lugubre abbigliamento dei Thug e il sinistro punto rosso in mezzo alla fronte del tuo avversario. Spruzzandoti con il sangue fresco che gronda dalla lama della sua daga, l'uomo si lancia all'attacco senza indugio.

Thug	Forza 9	Vita 7

Se vinci, vai al **125**.

134

Il Primo ministro ti ispira fiducia. Il padre di una creatura affascinante come Rossana non può che essere un brav'uomo. Senza esitare, togli il pugnale dal sacco e glielo tendi. I suoi occhi brillano alla vista della sacra reliquia. «Amico, hai reso un grande servizio a questa città, anzi all'India intera!» esclama. «Prendi questo anello in segno di riconoscenza, e che la nostra amicizia possa durare fino all'avvento del decimo avatar di Vishnu!»
Fissi il magnifico anello che ti porge: è ornato da tre smeraldi che scintillano come stelle lontane. Che splendido dono!

«Ora devo portare a termine i preparativi della pubblica udienza» prosegue. «Senti la mia proposta: riposa fino a mezzogiorno, poi unisciti a coloro che vengono a vedere il maharajah. Io sarò al suo fianco, e ti farò segno di avvicinarti, cosicché egli ti possa ringraziare davanti al popolo di Kasi. D'accordo?»
Accetti con piacere, quindi ti sistemi in una sala vicina dove ti vengono serviti dei dolci deliziosi che assapori disteso su cuscini riccamente ricamati. Vai al **410**.

135

Finalmente quel maledetto ha reso l'anima ai suoi dei. Accanto a te il maharajah si riprende dall'emozione.
«Va tutto bene, Altezza» dici posandogli la mano sulla spalla. «Il pericolo è passato».
Per questa volta, puoi vantarti di aver salvato il mondo annientando gli adoratori del Male. Meglio non dilungarsi troppo sul giudizio espresso da Rabindranath a proposito del suo vile ministro.
Qualche giorno dopo, il popolo festante di Kasi rende omaggio al tuo coraggio e alla tua bravura. In mezzo all'allegria generale annunci al sovrano la tua imminente partenza. Ti senti un po' triste, è ovvio, ma ti resta il tempo di conoscere meglio, grazie a Rossana, l'India e le sue usanze. Inoltre la principessa sta per sposarsi, e non è il caso di protrarre ulteriormente la tua presenza qui! Ad ogni modo, porterai con te infiniti ricordi del paese delle vacche sacre! Vai al **465**.

136

Il cobra ti affonda i denti velenosi nei muscoli della coscia. Il fulminante veleno si diffonde immediatamente nelle vene e l'oscurità in cui annega il tuo spirito è nulla, in confronto a ciò che ti attende. Raccomandi un'ultima volta l'anima a Dio, poi il tuo cuore cessa di battere...

137

Sguaini la spada con la sinistra e infilzi velocemente il sadhu. Il suo corpo malaticcio crolla nella polvere, ma le sue unghie restano saldamente piantate nel tuo braccio: non riesci a liberarti! Inoltre la tua brutale reazione non è passata inosservata, e la folla si stringe attorno a te, fremente di indignazione e pronta a punirti: gli indù considerano i sadhu delle materializzazioni della divinità, e non ammettono che uno di essi venga assassinato. Con un movimento secco del braccio ti liberi dalla stretta di questo santo cadavere (perdi 1 punto di Vita): ora puoi nuovamente impugnare la spada con la mano destra. Vuoi affrontare la gente (vai al **37**) o fuggi via (vai al **219**)?

138

Tempo perso! La tua assordante dimostrazione di impotenza davanti al pericolo fa accrescere ulteriormente la rabbia del Rakchasa. Non aveva alcuna intenzione di attaccarti, ma gli hai fatto cambiare idea ed ora è pronto a balzarti addosso. Se decidi di usare l'Occhio Magico, vai al **178**. Altrimenti devi sguainare la spada e combattere. In questo caso, perdi il primo assalto. Vai al **273**.

139 - *Il Gran Sacerdote sta per sacrificare la giovane vittima.*

139

Rallegrandoti per aver superato questo nuovo pericolo, riporti l'attenzione sulla cerimonia. Il Gran Sacerdote, vestito di nero, solleva lentamente il Katar Sacro sopra la vittima, salmodiando senza sosta... Sei approdato sull'isola da ovest (vai al **352**) o da sud (vai al **342**)?

140

Come reagirai?

Sguainando la spada?	Vai al **137**.
Usando l'Occhio Magico?	Vai al **271**.
Tentando di resistere a questa intrusione mentale?	Vai al **63**.

141

Ti trovi ancora una volta nelle vicinanze di un cadavere compromettente. Vuoi aspettare e vedere cosa vuole da te il sadhu (vai al **175**) o fuggire al più presto? In questo caso, torni sui tuoi passi e ti tuffi nel dedalo di viuzze del Quartiere degli Affari (vai al **180**) o svolti in una stradina perpendicolare deserta (vai al **394**)?

142 - *L'elefante ti appoggia la zampa sulla testa.*

142

Le guardie ti conducono in un piccolo cortile quadrato, di terra battuta, al cui centro si trova un ceppo levigato e lucido. Il legno ha una tinta rossastra: forse uno strato di cera, o più probabilmente si tratta del sangue dei disgraziati che vi hanno poggiato la testa prima di te. Un ristretto numero di spettatori, scelti tra gli aristocratici e gli alti funzionari, hanno preso posto in un palco che sovrasta il quadrilatero e aspettano. Poco dopo un elefante, dipinto a vivaci colori, entra nell'arena.

«Hai visto il cornac?» sussurra una guardia. «È Pagel il Capriccioso!»

«Sì» mormora l'altro, «il suo brutto carattere è conosciuto in tutta la città. Compiango lo straniero, non vorrei essere nei suoi panni».

Che sfortuna! E infatti questo cornac, dal turbante rosso ornato con piume di pavone, sembra un po' su di giri. Tormenta i fianchi del suo mastodonte con un pungolo dall'estremità incurvata. La bestia non apprezza il trattamento e barrisce di dolore.

«Metti la testa sul ceppo!» ordina Pagel il Capriccioso, godendosi il tuo terrore.

Sei costretto ad obbedire. L'elefante poggia l'enorme zampa sul tuo cranio, facendoti trattenere il respiro. Infili le mani sotto la mostruosa zampa, tentando di contrastare la pressione. Se hai ricevuto la benedizione di Shiva, vai al **367**. Altrimenti lancia due dadi per questa prova di Forza e aggiungi il numero ottenuto al tuo totale di Forza (se hai bevuto una pozione di superforza, non dimenticare che essa altera il tuo totale). Se il risultato è 24 o più, vai all'**87**. Se è 23 o meno, vai al **31**.

143

Questa statua ti incuriosisce. Ammiri per un istante la maestria dello scultore e la finezza del suo lavoro: questa

effigie rappresenta probabilmente uno dei fondatori del tempio di Lakshmana, un monaco scarno e barbuto, immortalato in un'acrobatica posizione di meditazione. Ma a forza di scrutare questo volto devastato dagli anni la verità si fa strada nella tua mente: non è una statua inerte, è un uomo in carne ed ossa; lo dimostrano quello sbattere di palpebre che si ripete ogni tanto! Lo hanno ricoperto con una vernice biancastra che imita alla perfezione l'avorio antico. Ma questo strano personaggio non fa mostra di interessarsi alle tue mosse, solo le scimmie ti sorvegliano attentamente. Improvvisamente una di esse ti rivolge la parola: «Cosa vieni a fare qui, straniero? Sei capitato qui per caso e senza scopo, o vuoi comunicare con Vishnu per mezzo della bakhti?»
Dopo un primo attimo di smarrimento, qual è la tua reazione?

Rispondi alla scimmia?	Vai al **382**.
Ti rivolgi alla falsa statua?	Vai al **433**.
Avanzi verso la porta senza curarti di queste assurdità?	Vai al **59**.

144

I due complici dell'assassino potrebbero riapparire da un momento all'altro, non è certo il caso di oziare qui. Non hai nessuna intenzione di affrontare tutti i malviventi di questa città straniera, ma l'albergatore che finora era rimasto al riparo di una giara, sceglie questo momento per alzare la testa e interpellarti: «Ehi, tu, dopo avermi distrutto il locale tagli anche la corda senza pagare il pasto che hai ordinato? Mi devi tre pezzi d'oro! Altrimenti chiamo le guardie!» Vuoi dargli ciò che chiede (vai al **126**) o preferisci ignorarlo e uscire (vai al **264**)?

145

Prima che qualcuno dia l'allarme, lasci alla svelta la viuzza malfamata e ti inoltri nel quartiere. Cosa significa quella macchia rossa dipinta sulla fronte dei tuoi aggressori? E soprattutto, cosa li ha spinti ad attaccarti? Non avendo per il momento elementi sufficienti per trovare una risposta, abbandoni queste fosche riflessioni e prosegui svoltando a casaccio, nella tenue luce del tramonto. Ad ogni angolo ti fermi a controllare se il terzo individuo dall'aria losca ti sta seguendo. Vai al **432**.

146

Stringi tra le mani un flacone d'olio di Restauro, un liquido dalle proprietà magiche: è sufficiente immergervi un oggetto incrinato, spezzato, o anche solo qualche frammento per ridargli l'aspetto e la solidità di quando era nuovo. La patina del tempo scompare immediatamente, le macchie di ruggine svaniscono, i piatti di porcellana, frantumati nel corso di discussioni familiari, ritrovano lo splendore del giorno delle nozze. L'olio di Restauro ripara la terra cotta, il vetro, la carta, il tessuto e ogni tipo di metallo. Sfortunatamente la fiala non contiene più di una dose d'olio, quindi potrai usarlo una sola volta.
Infili il flacone nel sacco (segnalo sulla lista degli oggetti in tuo possesso) e vai al **177**.

147

Trasgredire le usanze di questo paese ti ha procurato solo grattacapi. Non è il caso di commettere un sacrilegio supplementare! Getti uno sgabello contro i tuoi assalitori

per guadagnare un attimo di respiro e balzi avanti, tentando di scavalcare la vacca sacra.
Lancia due dadi per misurare la tua agilità. Se ottieni 9 o più, vai al **71**. Se il risultato è 8 o meno, vai al **97**.

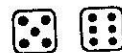
148

Con un rapido gesto disarmi l'individuo, facendo volare il suo manganello nella polvere. Gli punti la spada alla gola e gli chiedi la ragione di questo furioso assalto. Mentre prega il suo dio, Vishnu, hai finalmente modo di spiegargli che sei del tutto estraneo alla morte del suo compagno. Leggi sul suo volto l'incredulità, ma la sua espressione muta di colpo non appena menzioni i tre individui vestiti di nero, con un punto rosso sulla fronte. «I Thug!» urla con voce stridula. «Si sono messi sulle tracce di Ajahna e l'hanno assassinato...! Se il Katar Sacro è nelle loro mani, il Caos dilagherà nel mondo...» Le parole dell'uomo si fanno via via più incomprensibili, ma prima che tu abbia il tempo di chiedere chi sono i Thug, o che cos'è il Katar Sacro, un dardo scaturito dal nulla si pianta nel suo collo. Istintivamente ti getti a terra, trascinando l'uomo con te. Sollevi la testa e vedi fuggire via due dei loschi personaggi dell'albergo, ormai già fuori portata...
Vai al **454**.

149

Annichilito da queste parole, ti precipiti all'altro capo del viale, dove si trovava il negoziante. Ahimè, il sant'uomo aveva ragione! Il cadavere del commerciante giace in mezzo alla sua merce sparsa sul selciato. L'uomo è stato strangolato con un sottile laccio di seta. La folla si stringe attorno al corpo, sconvolta da questo spaventoso crimine. «Sono stati i Thug!» senti borbottare; l'agitazione si propaga con la velocità di un fulmine. Alcune guardie, armate di lance, interrogano la gente alla ricerca di indizi e testimoni. «Ho visto tutto» spiega un facchino. «Stava parlando con uno straniero alto, barbuto, con un sacco gettato sulla schiena; portava al fianco una lunga spada piatta, infilata in un fodero. Sono sicuro che l'ha ammazzato lui!»
Quest'uomo sta dando alla polizia i tuoi connotati! Capisci subito che devi tagliare la corda senza dare nell'occhio. Non c'è tempo da perdere! Approfittando della semioscurità della sera ti allontani senza far rumore. Sei stato spesso costretto ad uccidere, ma certamente non ti va di essere ritenuto colpevole di un omicidio che non hai commesso, e a cui non hai neppure assistito! Cerchi rifugio in una vicina taverna (vai al **78**).

150

Il pasto e qualche ora di sonno ti fanno riguadagnare 4 punti di Vita, ma il tuo riposo viene interrotto da una mano che ti scuote vivacemente per ridestarti.
«Svegliati, presto» mormora Rossana. La sua voce tradisce una profonda angoscia. «Devo comunicarti delle brutte notizie; ti aspetto in giardino!»
Ti rivesti in fretta e furia, e quando ti chini per raccogliere le tue cose scopri accanto alla spada uno splendido sacco nuovo, di cuoio, molto solido.
Scendi nel cortile interno, cinto di graziose colonne scolpite. La principessa è addossata alla vasca di un'elegante fontana di marmo. Una nuvola di finissime goccioline rinfresca l'aria mattutina.
«Il momento è grave» dichiara Rossana, senza preamboli. «Mentre dormivi, ho fatto mettere al corrente Indranapurna della scoperta del Katar Sacro e del successivo furto dei Thug. Il mio maggiordomo è appena rientrato a palazzo con la sua risposta:

«Nelle prossime ore una gigantesca catastrofe è inevitabile, se i Thug restano in possesso del Katar Sacro. Ho consultato la carta dei cieli, e i miei calcoli dimostrano che un'eclisse solare avrà luogo oggi stesso. Quando il sole giungerà allo zenit, l'eclisse sarà totale: gli adoratori del male sceglieranno sicuramente questo istante critico per agire. Ignoro il luogo e il modo, ma bisogna impedirlo a tutti i costi! Io però non posso far nulla. Il maharajah, l'erede al trono e il loro ospite straniero sono a caccia, sulle tracce di una tigre "mangiatrice d'uomini"; tuo padre ha lasciato il palazzo al crepuscolo. Spero che tu possa trovare una soluzione; io intanto mi immergerò nella lettura dei testi sacri alla ricerca di un sistema per contrastare i piani dei fedeli di Kalì. Se la mia ricerca avrà successo ti farò pervenire un messaggio».

Tutto questo ti porta molto più in là di quanto lasciassero supporre le informazioni che avevi ottenuto sul Katar Sacro. Certo, hai avuto l'arma nelle tue mani, ma solo per caso. Come agirai?

Ti getti ai piedi di Rossana e le giuri di strappare il Katar dalle mani lorde di sangue dei discepoli di Kalì?	Vai al **67**.
Spieghi alla principessa che avventurarsi alla cieca non è saggio, ed è meglio aspettare notizie dal consigliere spirituale del maharajah?	Vai al **202**.
Rifiuti di prendere parte ad una guerra di religione che non ti riguarda ed esprimi il desiderio di riprendere il tuo viaggio verso il sol levante?	Vai al **421**.

151

Te la dai a gambe, tentando di mettere la maggior distanza possibile tra te e queste guardie. Spintonando senza riguardi i passanti, ti fai strada nella folla, accompagnato dalle grida furiose delle guardie. Nessuno tenta di fermarti, ma la tua fuga viene rallentata da un gruppo di fedeli in festa. Le guardie guadagnano terreno, e la gente comincia a fissarti con sgradevole insistenza. Vuoi nasconderti in qualche casa vicina (vai al **340**) o ti lasci trascinare dalla folla che si dirige verso una via perpendicolare (vai al **317**)?

152

Nessuno ha mai incarnato meglio di te l'aggettivo «temerario». In bocca al lupo!

Demone dai Mille Occhi	Forza 14	Vita 18

Se, miracolosamente, trionfi, vai al **459**.

153

Manchi decisamente di presenza di spirito. Le due daghe dei Thug ti trapassano il petto, ma ormai è troppo tardi per reagire. I legittimi proprietari non rivedranno mai il Katar Sacro, ma la cosa non può più preoccuparti, perché sei morto...

154

Per quanto palpi e frughi tra le pieghe della sua tunica non riesci a trovare nulla. Sono trascorsi solo pochi secondi; vuoi salire le scale (vai al **402**) o tagliare la corda (vai al **378**).

155

Tiri fuori il Katar, tuttora avvolto nella stoffa, mentre la guardia posa la lancia contro una parete, apre la porta e depone i tuoi averi su una monumentale scrivania. Il capo della polizia, appollaiato lì dietro, interrompe la sua conversazione con il capo delle guardie e ti squadra con

curiosità. Le sopracciglia aggrottate, il naso aquilino, le labbra strette rivelano in lui il nobilotto un po' tronfio, tutto preso dalle sue funzioni. Compiuta la sua missione, la sentinella si ritira immediatamente e richiude la porta alle tue spalle. «E così, volevi vedermi, straniero. Bene, eccomi qui. Qual è lo scopo della tua visita?» chiede l'importante funzionario. Gli fai un breve resoconto delle tue disavventure, dalla sera precedente all'assassinio di stamattina, ma l'espressione di incredulità che si leggeva sul suo volto svanisce nell'istante in cui posi il Katar Sacro davanti a lui e svolgi la stoffa. Il capo della polizia e il capitano delle guardie fissano a bocca aperta l'arma color della notte. «Il Katar Sacro!» esclamano all'unisono. «Com'è possibile?» Il loro atteggiamento nei tuoi riguardi cambia fulmineamente. L'aria di gentile sufficienza lascia il posto ad un'aperta ostilità. Il capo della polizia non sembra convinto dal tuo racconto, ma avendo detto la verità non riesci ad immaginarne uno che lo soddisfi maggiormente.
Vai al **72**.

156

I due uomini giacciono al suolo, senza vita. Rassegnato, ti prepari a infliggere un'identica sorte ai seguenti. Uno di essi però dà prova di scarso spirito di sacrificio e cambia subitaneamente tattica: fugge via a gambe levate. L'altro invece si dimostra più ostinato e avanza verso di te.

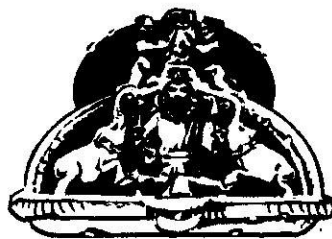
Ultimo Aggressore	Forza 4	Vita 12

Quando il tuo avversario avrà 2 punti di Vita o meno, vai al **148**. Se invece lo finisci subito, vai al **57**.

157

Con la spada sempre sguainata balzi a tua volta oltre il muro. Cinque uomini, di aspetto molto simile a quello dell'uomo che tallonavi, ti aggrediscono ancor prima che tu abbia toccato terra. Sei caduto in un'imboscata! I tuoi avversari sembrano ferocemente decisi a procurarti una rapida morte. «Per Vishnu!» gridano, colpendoti con i loro affilati coltelli. «Il destino ha condotto l'assassino di Ajahna nella nostra trappola!» Con la forza della disperazione, tenti di spiegare loro l'errore che stanno commettendo, ma le tue parole non sono udibili nel furore della lotta. Il tuo valore va di pari passo con il tuo coraggio, ma vieni sopraffatto dal numero. Il tuo corpo giace in uno stretto cortile, lacerato senza pietà, ormai senza vita.

158

Il gusto è un po' amaro, ma non del tutto sgradevole. Nessuno sembra reagire. Vuoi mangiare altre bacche? Vai all'**84**. In caso contrario, vai al **303**.

159

Attraversi mezza città, stupito dal senso dell'organizzazione di questo popolo. Le strade, larghe in certi punti anche dieci metri, si intersecano spesso ad angolo retto in modo da facilitare la circolazione dei carri di merci o dei viaggiatori. Gli alberi che fiancheggiano le strade, le fontane, i santuari sono disposti nel modo più armonioso. Costeggiando il Quartiere degli Affari, noti con interesse che ogni via raggruppa gli artigiani di una sola corpora-

zione. Passi così davanti alla strada degli orafi, dei sarti, degli armaioli... Ma lo sfavillio dell'oro non può distrarti dal tuo compito: obbedendo agli ultimi ordini del guru, oltrepassi i principali edifici amministrativi del centro di Kasi, non senza ammirare le belle proporzioni di queste costruzioni in legno che testimoniano la raffinatezza di una grande civiltà. Vai al **437**.

160

Ti rendi conto adesso che la decisione di aggredire la sentinella era avventata. Apri la bocca per convincere questi impetuosi monaci della tua buona fede, ma tredici delle venti picche lanciate contro di te ti trafiggono all'istante. Un numero che porta sfortuna, ed infatti è più che sufficiente per ucciderti...

161

Paghi immediatamente il prezzo convenuto (cancella i 7 pezzi d'oro dal tuo totale), poi ti sistemi ad un tavolo. La sala comune si vuota a poco a poco, mentre il locandiere porta un piatto fumante, ricolmo di riso e pesce, e lo poggia su una larga foglia di un albero sconosciuto, proprio davanti a te. Dopo averti augurato buon appetito sparisce nuovamente nel suo ufficio. Strano paese: a quanto pare le posate non fanno parte della tradizione culinaria! Non ti resta altra soluzione che portare il cibo alla bocca con le dita. Un fuoco divorante ti invade immediatamente la bocca: il condimento è particolarmente speziato! Con voce rauca, ordini da bere. L'albergatore compare subito, portando una brocca e dei boccali di terracotta. Spegni l'arsura che ti consuma il palato con generosi sorsi di vino di palma, poi avvii una conversazione con il tuo interlocutore improvvisato. Se il povero diavolo agonizzante ti ha fornito importanti informazioni prima di morire, vai al **439**; altrimenti vai al **441**.

162

Messi in allarme dal rumore della lotta, alcuni fedeli di Shiva armati di archi e frecce accorrono verso di te dall'altra estremità del cortile. Alla vista del cadavere di Pundipani lanciano alte grida. Le apparenze sono tutte contro di te, cosa farai?

Ti prepari a combattere nuovamente?	Vai al **22**.
Spieghi loro che Pundipani era in realtà un Thug?	Vai al **349**.
Fuggi via abbandonando il Katar e rinunciando a discolparti?	Vai al **415**.

163

Lasci in fretta il Quartiere degli Affari e dopo aver chiesto notizie sulla sua posizione raggiungi il posto di polizia principale, un'imponente costruzione in legno. Ti rivolgi al funzionario di servizio, spiegando che la tua vita è in pericolo, ma la guardia ti ascolta distrattamente. Poiché rifiuta di darti retta, decidi di mostrargli la strana arma in tuo possesso, fonte di tutti i guai che hai passato dopo il tuo arrivo a Kasi. Vai al **252**.

164

Un movimento istintivo ti permette di evitare all'ultimo momento la daga che stava per trapassarti. L'arma si pianta nel muro, a pochi centimetri da te! Ti volti di scatto e vedi due dei tre uomini in nero che occupavano così ossessivamente i tuoi pensieri. Sguainata la spada, approfitti degli ultimi istanti prima del duello per indirizzare una fervida preghiera al tuo angelo custode.

Primo Assassino	Forza 9	Vita 11
Secondo Assassino	Forza 10	Vita 10

Se vinci, vai al **91**.

165

Abbandoni il tuo posto d'osservazione per intervenire, forte del simbolo d'amicizia che porti al dito.
«Aspettate» gridi, «non uccidetelo! Guardate, sono un amico del Gran Sacerdote di Shiva, mi ha donato il suo anello!»
Troppo occupati a fissare la mano che tendi verso di loro, i Bramini non controllano il Thug, che tira fuori un pugnale da sotto la tunica e colpisce alla schiena uno di essi. Il Bramino crolla a terra, gridando di dolore. Immediatamente gli altri si gettano sul fedele di Kalì per massacrarlo.
«No, no!» gridi. «Devo interrogarlo! Non uccidetelo! Ascoltatemi!»
Tempo perso! Folli di rabbia, i monaci si sono gettati in una feroce lotta con il Thug. Ora penseranno che sei un suo complice, ma anche se ti credessero ti sei comunque reso responsabile della morte di uno di loro. Che pasticcio! Questo ti insegnerà a non fidarti dei doni dei sacerdoti di una religione che non è la tua! Vai al **116**.

166

Il ribaldo rende l'anima a Kalì con un ultimo rantolo disperato. Quasi quasi ti fa pena: dopotutto hai ridotto in cenere i suoi sogni di grandezza, tutte le sue aspirazioni. Ma era tuo dovere.
Rossana accorre piangendo verso il corpo di suo padre. Si inginocchia davanti a lui e lo culla dolcemente. Questo spettacolo è infinitamente triste, eppure devi rallegrarti: hai salvato il mondo e annientato gli adoratori del Male. Vai al **10**.

167

Non appena gli rivolgi la parola, il taverniere ti supplica di parlare meno forte, poiché le sue orecchie stamane sono particolarmente sensibili. «Dimmi, locandiere, sono entrato per caso in possesso di un'arma strana e non so che farmene. Puoi darmi un consiglio?» Si impadronisce del Katar che gli tendi, girandolo e rigirandolo tra le dita, ammirato. «È davvero un bell'oggetto, straniero, e l'artigiano che lo ha creato può andarne fiero. Vale di certo dieci volte il suo peso in oro! A meno che non serva per qualche rituale religioso... Ma se vuoi venderlo, non ti sei rivolto alla persona giusta. Il mio commercio non è abbastanza florido da permettermi di acquistare una simile arma. Perché non vai al Quartiere degli Affari? Sono sicuro che troverai un compratore. Buona giornata, nobile viaggiatore. E, ti prego, non sbattere la porta uscendo».
Crudele dilemma. Vuoi rispettare le ultime volontà di colui che ti ha affidato il Katar Sacro e riportarlo al tempio di Lakshmana (vai al **94**), o preferisci vendere l'arma e comprare un cavallo che ti condurrà lontano da questa città, che finora ti ha procurato solamente noie (vai al **373**)?

168

Questa bestia mostruosa non ti ispira confidenza, meglio saltare nel fiume. A detta degli indù, ne uscirai purificato! Però non hai il tempo di guardare dove cadi. Lancia due dadi: se ottieni un doppio, vai al **398**, altrimenti vai al **215**.

169

Cosa tenterai di afferrare?
La tua spada? Lancia due dadi: se ottieni 2 o 3, vai al **313**; altrimenti vai al **400**.
L'Occhio Magico? Lancia due dadi: se il risultato è 2 o 3, vai al **240**; in caso contrario vai al **48**.

170

Oltrepassi senza difficoltà il misterioso portale. Alle tue spalle le mura opache continuano a sollevarsi, nella speranza di raggiungere il cielo. Segui la pista che conduce al centro dell'isola e vai al **195**.

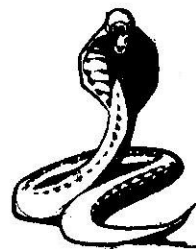
171

La polizia rifiuta di ascoltarti. Eppure hai il Katar... e parecchi Thug alle calcagna! Non hai altra scelta, devi seguire il consiglio che ti ha dato Godbolè prima di venire assassinato: sbarazzarti di quest'arma pericolosa. Torni al posto di polizia ed esigi di vedere il capo (vai al **3**) o preferisci cercare un'altra soluzione (vai al **176**)?

172

Hai tra le mani una pozione di Superforza. Se la bevi i suoi effetti saranno devastanti: raddoppierà i punti di danno che infliggerai agli avversari, per quanto numerosi siano, ma soltanto per la durata di un combattimento (la fiala contiene un'unica dose). Attenzione! La pozione non aumenta la tua capacità di resistenza: se vieni ferito il danno che subisci è inalterato. Inoltre la pozione non può essere bevuta *durante* un duello (se proprio vuoi, puoi berla *all'inizio* di un duello, ma ciò comporta *obbligatoriamente* la perdita per te del primo assalto). Oltretutto, se la bevi in previsione di un combattimento che, per una ragione qualsiasi, non ha poi luogo, il beneficio della pozione è perso.
La Superforza svanirà comunque alla fine del combattimento.
Infili la fiala nel sacco facendo attenzione a non spezzarla (aggiungila alla lista degli oggetti in tuo possesso) e vai al **177**.

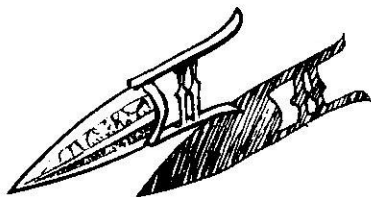
173

Stappi la fiala e ne inghiotti il contenuto. L'effetto è istantaneo: una nuova energia si diffonde nel tuo corpo. Il tuo totale di forza è ritornato normale, ma attento! Questo effetto durerà solo mezz'ora. Al di là di questo limite, se sei ancora sull'isola dei Thug, all'interno delle mura malefiche, il tuo totale di Forza ridiscenderà alla metà dei suoi punti. E adesso vai al **288**.

174

«È impossibile!» mormora l'indovino. «Il tuo passato risale ad epoche remote, ma non vi è traccia della tua giovinezza, e persino della tua nascita! Dunque, non esisti... Eppure ti vedo qui, di fronte a me! Fai parte del destino del mondo quando ancora non ci sei entrato. Come potrà la tua anima seguire la legge del *karma*, reincarnarsi e raggiungere la felicità eterna, se il tuo involucro carnale esiste senza che sia stato concepito? Il mistero è grande e devo meditarci sopra a lungo, dopo una solenne purificazione. Esci di qui, straniero, prima che perda definitivamente la ragione». L'indovino sembra prostrato, e non riesci a strappargli alcuna spiegazione supplementare. Deluso e disorientato, ti rimetti in cammino verso la via dove sono raggruppati i gioiellieri (vai al **378**).

175

L'asceta ti afferra il braccio destro con fermezza. Trattieni a fatica un grido di dolore (hai perso 1 punto di Vita): le unghie particolarmente lunghe dell'uomo affondano nella tua carne, impedendoti di liberarti dalla sua stretta d'acciaio.
Come reagisci?

Colpisci il sadhu con la spada? Vai al **137**.
Usi l'Occhio Magico? Vai al **271**.
Non ti muovi? Vai al **5**.

176

Vuoi dirigerti:

Al palazzo del governatore? Vai al **100**.
Al tempio di Shiva? Vai al **159**.
Al Quartiere degli Affari, per vendere l'arma? Vai al **283**.

177

Sei appena sfuggito ad un terrificante pericolo, ma in questa viuzza non sei ancora al sicuro. In quale casa vuoi rifugiarti adesso?

Quella davanti a te, col sigillo del loto? Vai al **312**.
L'altra, alla tua sinistra, con l'emblema dell'artiglio? Vai al **16**.

178

L'intenso raggio scarlatto che scaturisce dall'Occhio Magico colpisce in pieno la tigre. La creatura lancia un grido atroce, rauco. Trasportata dal suo slancio, riesce nonostante tutto a rovesciarti a terra (perdi 2 punti di Vita). Indebolita però dalla gravità della ferita, si ritira in un angolo della sala, esitante, covandoti con gli occhi predatori. Sguaini la spada e attacchi il Rakchasa (vai al **217**) o fuggi via senza perdere un attimo (vai al **296**)?

179

All'annuncio di tale notizia il volto dell'uomo non esprime alcuna emozione. «Mi chiamo Pundipani» dice. «Seguimi, per favore. Ti condurrò dal nostro Gran Sacerdote». Senza attendere la tua risposta, ti guida attraverso un lungo corridoio, fino ad un'immensa sala dalle pareti spoglie. La frescura e la severità del luogo ti fanno venire la pelle d'oca. Il lusso e le comodità sembrano essere inconciliabili con il culto di Shiva, poiché la stanza è occupata unicamente da impressionanti sculture illuminate dalla luce vacillante delle torce e dei bracieri. Pundipani ti conduce al centro della sala. «Vado a chiamare Gundrahna» annuncia. «Pazienta per qualche minuto».
Ed infatti, pochi minuti dopo il Gran Sacerdote entra nella sala. È un vecchio completamente nudo, con il corpo cosparso di cenere e la fronte circondata da una fascia di fibre vegetali intrecciate. Sosta un attimo sulla soglia di un largo portale all'altro capo della sala, poi avanza con incedere lento e solenne, scortato a rispettosa distanza da tre personaggi che indossano un semplice perizoma. Tra loro c'è l'uomo a cui ti sei rivolto all'ingresso del tempio e che ti ha condotto fin qui. Gundrahna ti saluta, poi si siede a gambe incrociate sul pavimento lastricato mentre tu e gli altri restate in piedi. Spieghi brevemente al Gran Sacerdote il motivo della tua presenza in queste contrade,

poi lo informi più dettagliatamente delle tue avventure di ieri sera e stamane. Gundrahna freme impercettibilmente quando nomini i Thug, ma ti fa segno di proseguire. «Sono riuscito infine a comprendere perché questi adoratori del male volessero ad ogni costo la mia vita» spieghi. «Sono entrato per caso in possesso di un oggetto che tutti credevano perduto, e sono venuto qui per affidarvelo!» Tiri fuori il Katar ancora avvolto nella stoffa e lo porgi a Gundrahna. Alla vista dell'arma color della notte il vecchio sobbalza sorpreso. «E così i Thug sono tornati». Nella sua voce si indovina una forte inquietudine. «La festa in onore della dea Durga comincia domani. Tutte queste coincidenze lasciano presagire qualcosa di brutto. Basterebbe così poco per collegare tutti questi avvenimenti e scatenare... Preferisco non pensarci. Pundipani, prendi il Katar Sacro e portalo immediatamente a Manipushpaka. Pregalo di attendermi nei miei appartamenti! Lo raggiungerò tra mezz'ora».
La tua guida si china per prendere l'arma dalle mani di Gundrahna e scompare per la stessa strada da cui era venuto. «Hai reso un importante favore alla nostra religione» prosegue il Gran Sacerdote, «riportando qui il Katar Sacro, straniero. Suppongo che tu abbia fretta di riprendere il tuo cammino nel vasto mondo, ma ti prego di accettare l'ospitalità di questo santuario per riprendere un po' di forze».
Non puoi rifiutare un simile invito; dopotutto le tue pene sono finite. Vai al **268**.

180

Corri con tutta la forza delle tue gambe verso il luogo in cui si trovava il compratore del Katar. Ahimè, lo sconosciuto della scimitarra non aveva mentito! Il cadavere del mercante giace tra le sue merci sparpagliate sul selciato, strangolato con una cordicella di seta.
«I Thug! Sono stati i Thug!» senti mormorare, mentre l'inquietudine si diffonde tra la folla alla velocità del fulmine. Alcune guardie, armate di lance, giungono sul luogo del delitto. Improvvisamente, un facchino ti vede: «No, eccolo lì l'assassino!» grida puntandoti contro l'indice. «È stato l'ultimo a parlare con il nostro collega assassinato. È lui, ne sono certo!»
Vai al **435**.

181

I due fanatici, di certo sotto l'influsso di qualche droga, non accennano neppure a esaminarti più da vicino. Il fatto che indossi tutti i segni distintivi della loro setta è più che sufficiente per appianare i loro dubbi. Avanzi, tenendoti a distanza, poi ti nascondi al riparo di un mucchio di assi spezzate e tendi l'orecchio. Poco dopo un terzo Thug raggiunge gli altri: «Basta così, ormai non verrà più nessun fratello!»
«Sì, andiamo a raggiungere gli altri: la cerimonia sta per cominciare» acconsentono gli altri.
L'ultimo arrivato solleva una tavola che dissimulava l'entrata di un passaggio segreto tra le capanne. Aspetti un minuto, poi ti metti sulle loro tracce. Il passaggio segreto dà su una scala che penetra nel terreno fangoso, in cui sono piantati i pali di sostegno. Scendi giù e ti guardi intorno alla ricerca dei tre Thug. Vai al **223**.

182

Ma il Rakchasa è vero, in carne ed ossa! Si avvicina lentamente, poi, giunto ai tuoi piedi, si solleva sulle zampe posteriori e ti fa cenno di allontanarti dalla porta: non aveva intenzione di attaccarti selvaggiamente!
«Allora, che modi sono questi? Si entra senza bussare?»
Vai al **129**.

183

La stranezza di questa situazione ti mette un po' a disagio. Meglio attendere la notte ed entrare nel tempio con i tuoi mezzi. Ringrazi un po' ironicamente le scimmie e riguadagni il sentiero. Giunto a discreta distanza, scegli come nascondiglio un cespuglio di poinsezia, dai fiori di un rosso sgargiante. L'attesa non sarà lunga, e nel frattempo è meglio riposare un po'. Sfortunatamente, è il tuo ultimo sonnellino... L'attacco dei Thug assetati di sangue al tempio di Lakshmana farà molte vittime, e tu sarai la prima, con la gola aperta dal pugnale di uno di essi. Non salverai il mondo dalla minaccia degli adoratori del Male, e non raggiungerai mai Shangri-La, in questa vita...

184

Vieni condotto in una piccola sala quadrata, lastricata con piastrelle bianche. Al centro, un grande pannello di bambù attira la tua attenzione. E così questo è il luogo dove dovrai sfidare la morte! Un ristretto numero di spettatori, scelti tra gli aristocratici e i magistrati, hanno preso posto su di un palco che sovrasta il quadrilatero e aspettano in silenzio. Poco dopo, un personaggio scarno entra in scena.

Hai conosciuto un fachiro all'albergo? Se sì, vai al **222**, altrimenti vai al **224**.

185

Devi giocare il tutto per tutto! Hai notato che i fedeli mostravano l'anello con la pietra rossa al traghettatore prima di imbarcarsi per l'isola. Prendi quello che avevi trovato sul cadavere del Thug e lo infili al medio della mano destra, poi cali sul volto il velo nero e avanzi coraggiosamente.

Solo pochi metri ti separano dal pontile, e nessuno ti presta attenzione. Abbassi la testa e mostri l'anello al traghettatore, che non reagisce. Sali a bordo in compagnia di altri due adoratori del Male e poco dopo la barca si stacca dalla riva. Una volta superata la metà del percorso decidi di agire: gli altri passeggeri sono immersi in uno stato di semiincoscienza, sopraffatti dai narcotici di cui i Thug fanno largo uso nel corso dei loro rituali sanguinari. Balzi in piedi con la veemenza di un leone e spedisci a mollo i due fedeli ed il traghettatore. Storditi, inebetiti, colano a picco... «Tre assassini in meno sulla faccia della terra!» pensi, stringendo i remi tra le mani. Ora devi dirigere la barca verso l'isola, ma vuoi approdare sul lato nascosto, a ovest (vai al **51**) o sul lato visibile della riva, a sud (vai al **266**)?

186

«Forza, parla. Chi sei? Cosa vuoi da me?»

«Abbi pietà, nobile straniero. Sono solo un modesto discepolo di Virasniya, Gran Sacerdote di Vishnu. Mi ha mandato per interrogarti, poiché sei stato notato insieme ad uno dei nostri fedeli compagni poco prima che morisse. Doveva riportare al tempio una reliquia di inestimabile valore, ma non abbiamo trovato nulla sul suo cadavere. Forse possiedi qualche informazione o degli indizi che ci potrebbero mettere sulla pista di questo oggetto, il cui valore, esclusivamente spirituale, non è per te di alcun interesse. Se non lo ritroviamo nel più breve tempo pos-

sibile potrebbe verificarsi una grande disgrazia. Ciò che cerchiamo è forse in tuo possesso?»
Cosa rispondi?

Che non puoi aiutarlo, poiché non hai idea di cosa stia parlando?	Vai al **112**.
Che sei entrato per caso in possesso di un oggetto misterioso, e che sei disposto ad affidarglielo?	Vai al **404**.
Che preferiresti discuterne con Virasniya in persona?	Vai al **98**.

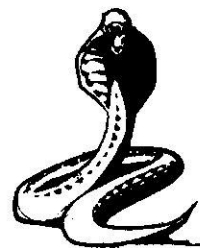
187

Le tue dita stringono l'impugnatura della spada. Con un ampio gesto circolare, colpisci di piatto il capo della polizia, in pieno stomaco. Piegato in due dal dolore e dalla sorpresa, senza fiato, l'uomo lascia cadere l'Occhio Magico e scivola poi a terra. Senza perdere un secondo, balzi sul capitano delle guardie prima che abbia il tempo di raggiungere la porta e dare l'allarme.
Il capitano sguaina la sua spada ricurva e dà inizio ad un duello all'ultimo sangue.

Capitano delle guardie	Forza 12	Vita 10

Se riesci a ucciderlo in tre assalti o meno, vai al **334**, altrimenti vai al **251**.

188

Ancora una volta, tutto dipende dalla tua abilità oratoria. «Ho compiuto una missione di estrema importanza per conto del maharajah! L'ho condotta a buon fine, e devo informarlo di ciò al più presto, chiaro? Conducetemi subito da lui o ve ne pentirete amaramente!»
Colpito da tanta veemenza, la guardia esita, si volta verso i compagni e confabula con loro per qualche istante, poi torna da te: «Al momento, il maharajah non c'è» spiega pacato, «ma questo pomeriggio terrà una pubblica udienza per tutti quelli che desiderano parlare con lui, come è tradizione a Kasi. Potrai aspettarlo dentro al palazzo...»
Ma un'altra guardia interviene: «A meno che il tuo messaggio non sia davvero troppo urgente per poter aspettare. In questo caso, puoi rivolgerti al Primo ministro Muluji. Forse si degnerà di riceverti subito».
Cosa decidi? Ti rassegni ad aspettare il maharajah al **405**, o accetti di incontrare il Primo ministro al **221**?

189

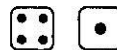
Tiri fuori dal sacco l'arma ancora avvolta nella stoffa e la getti con noncuranza in mezzo ad un mucchio d'immondizie che si accumulano accanto all'albergo. Poi, con il cuore più leggero, ti inoltri senza una meta precisa nel dedalo di viuzze sinuose. Alla luce del giorno hanno un'aria molto più rassicurante. Ad un tratto, un grido alle tue spalle ti fa sussultare. Qualcuno ti chiama. Stupito, ti volti rapidamente portando la mano alla spada, pronto a tutto. Un uomo corre verso di te brandendo un oggetto inquietante: un altro sconosciuto che ti ha preso per un bersaglio e vuol farti passare a miglior vita... Vedendo che ti sei fermato, accelera il passo. Ora puoi distinguere la sua arma... No, non è possibile! È l'arma che hai appena gettato! Sguaini la spada e aspetti il tuo avversario a piè fermo. Davanti alla tua decisa reazione, l'uomo si ferma

immediatamente; è piccolo, robusto, vestito con un semplice perizoma arancione; il suo volto ha un'espressione franca. «Pietà, non uccidermi! Ho notato che avevi sbadatamente lasciato cadere questo bell'oggetto e sono corso a riportartelo: è un'arma di grande valore. Ti sarebbe dispiaciuto perderla così...» Tenti invano di convincere quest'uomo così onesto a tenersi l'oggetto, ma lui rifiuta categoricamente. Ha sempre vissuto poveramente e felicemente, e non vuole conoscere le angosce della ricchezza. Tutti i tuoi sforzi per fargli cambiare idea sono vani. Sospirando stancamente, riprendi l'arma che l'uomo ti tende con ostinazione. Quest'arma misteriosa, di cui non conosci neppure la provenienza, sta diventando un vero fastidio. Vai al **448**.

190

Lasci la casa di Rossana e ti aggiri per le strade traboccanti di gioia e di musica. Il popolo di Kasi, all'oscuro del dramma che incombe sulla città, celebra la festa della dea Durga. La città vibra per il rumore delle danze sfrenate, mentre profumi delicati impregnano l'atmosfera. Evitando di attirare l'attenzione, ti apri un passaggio nella folla, ancora indeciso sulla tua prossima mossa. Senza che tu te ne avveda, i tuoi passi ti guidano verso i quartieri bassi di Kasi, dove sono relegati i paria. E in effetti è proprio lì che, verosimilmente, il capo dei Thug sta radunando gli adoratori di Kalì e prepara il dilagare delle sue fanatiche orde. La folla si fa più rada, ora avanzi liberamente. Purtroppo non hai il tempo di elaborare una strategia per ritrovare il Katar: un po' più in là, sopra le teste dei passanti, le punte delle lance di due guardie si stanno avvicinando. Scivoli tra la gente tentando di non farti notare, ma i tuoi sforzi falliscono! Le guardie ti hanno individuato e si precipitano su di te. Vuoi fuggire (vai al **151**) o affronti i due soldati (vai al **269**)?

191

Ad un tratto vieni circondato da un manipolo di guardie: un mercante, incuriosito dai tuoi strani maneggi, ha dato l'allarme. Forse il tuo comportamento era sospetto, ma sei innocente, e lo proclami a viva voce al capitano della pattuglia. Un facchino testimonia a sua volta: le apparenze sono contro di te, e il capitano salta rapidamente alle conclusioni. Con un rapido gesto, ordina ai suoi uomini di catturarti e disarmarti. Non sei abbastanza forte per poter resistere a dodici guardie muscolose, e nonostante la tua disperata difesa a calci e pugni (perdi 3 punti di Vita nella mischia), vieni fatto prigioniero. Stordito, vieni trascinato al posto di polizia, un'imponente costruzione di legno animata da un continuo viavai. Numerose guardie, armate di lunghe lance, entrano ed escono senza sosta. Vieni condotto in una stanza in fondo al corridoio principale. Qualcuno ti fa lo sgambetto, facendoti crollare miseramente sul pavimento lastricato. Il capitano ordina ai suoi uomini di tornare a sorvegliare il Quartiere degli Affari ed entra a sua volta, lanciandoti un'occhiata sdegnosa. Poggia i tuoi averi sulla monumentale scrivania dietro cui siede il capo della polizia. Le sopracciglia aggrottate, il naso aquilino, le labbra serrate, tutto rivela in lui l'aristocratico arrogante, votato al dovere. Il capitano gli sussurra qualcosa all'orecchio mentre ti rialzi a

fatica, balbettando qualche spiegazione. Il disprezzo con cui ti trattano è durato anche troppo: riuscirai a convincerli della tua innocenza! Vai al **413**.

192

Le ultime barriere del tuo spirito cedono e il sadhu scopre i tuoi pensieri con la stessa facilità con cui ti ascolterebbe parlare. Ti lascia andare di colpo, permettendoti di rialzarti in piedi, con le gambe molli per l'intensità di questo scontro mentale.

«I tuoi desideri sono puri, viaggiatore!» dichiara il saggio. «Ciò che ti spinge è forse persino di natura divina, e non è in mio potere di ostacolarlo. Sappi solo che l'arma che è in tuo possesso da ieri nasconde un tremendo pericolo!»

«I Thug?» balbetti.

«Peggio ancora! Secondo la tradizione, il Katar Sacro apparteneva a Shiva in persona e tutti lo credevano perso per sempre. I fedeli di Kalì lo hanno cercato invano dieci anni fa, al tempo della loro sanguinosa ribellione. A quanto pare l'incubo si ripete: i Thug sono di ritorno, ancora più numerosi e fanatici. Hanno persino osato assassinare Godbolè, un venerabile guru la cui sapienza avrebbe potuto intralciare i loro piani. In questa vigilia di Durga-Puja è più grande il rischio di vedere i loro insensati piani divenire realtà. Questa arma, che le leggende proibite chiamano il Katar del sacrificio supremo, rappresenta una posta il cui valore non immagini neppure! Devi sbarazzartene al più presto, ne va della tua vita. Affidala alle autorità o al tempio di Shiva, decidi tu! Ma decidi alla svelta! Domani sarà già troppo tardi!»

Il sadhu si abbandona nuovamente alla corrente delle sue meditazioni trascendentali, lasciando senza risposta le domande che ti affiorano alle labbra. Questo strano avvertimento provoca in te una certa agitazione che non riesci a controllare. Vuoi ignorare il consiglio e vendi il Katar, come avevi previsto (vai al **257**) oppure fai ciò che ti ha detto l'asceta? In questo caso, ti dirigi al palazzo del governatore di Kasi (vai al **100**), al tempio di Shiva (vai al **437**) o al più vicino posto di polizia (vai al **163**)?

193

Fai i complimenti al locandiere per l'ottimo pranzo, ma vedi che una stanchezza estrema lo sta sopraffacendo. Parlare gli diventa via via più difficile e l'uomo comprende a fatica le tue domande.

«Chi sono dunque questi uomini vestiti di nero, con un punto scarlatto sulla fronte, che sembrano essere di umore così bellicoso?»

Il boccale non raggiunge le labbra del tuo interlocutore: il suo braccio resta sospeso a mezz'aria mentre un'espressione di terrore glaciale deforma i suoi lineamenti.

«Thug? Hai visto dei Thug? Com'è possibile? Credevo che il loro capo fosse stato squartato dieci anni fa. I sopravvissuti di questa organizzazione criminale sono pochi pazzi isolati che rifiutano l'ordine divino del mondo. Si tratta di una setta empia, adoratrice di Kalì, una visione deformata della dea Durga, sposa di Shiva. Fortunatamente tutto ciò è finito. Fortunatamente... perché il Durga-Puja, la grande festa della dea, avrà luogo dopodomani. E... per Shiva, se i Thug ritornassero l'orrore dilagherebbe. Devi aver sognato, straniero. I Thug sono scomparsi per sempre...»

Con un rumore secco, il cranio dell'oste sbatte contro la tavola facendo tremare i due boccali d'argilla. L'uomo sta già russando sonoramente: è completamente ubriaco e non puoi più cavargli una parola di bocca. Sali le scale per andare a coricarti, mentre decine di domande ti turbinano nella mente. Vai al **376**.

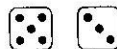
194

Avanzi a casaccio nelle strade sporche, alla disperata ricerca di un letto per la notte. Davanti a te sbucano due uomini, marciando al passo. Il loro aspetto ti strappa un sorriso: uno, piccolo e grosso, è avviluppato in un'ampia toga grigia, e la sua testa è seminascosta da un turbante da cui sbuca una piuma scarlatta; il suo compagno è lungo e secco, con un perizoma arancione come unico vestito, e sfoggia un cranio ridicolmente calvo. Appena ti vedono il piccoletto grida: «Quindici a zero!» e scoppiano entrambi a ridere.
«Sto cercando un albergo» spieghi loro. «Sapreste indicarmene uno?» Ma non hai neppure finito di chiedere che ti ritrovi sommerso da una interminabile parlantina. Non riesci ad inserirti nel battibecco che impegna i due personaggi: osservazioni sul tuo peso, Brahma, Vishnu ed un'infinità di altri argomenti si mescolano inestricabilmente. Spezzano ogni frase con una risata, e non ti prestano la minima attenzione.
Ti appresti già a proseguire, quando improvvisamente cala il silenzio. Il tipo grassoccio ti osserva con aria seria e finalmente ti rivolge la parola: «Se ho ben capito, vorreste sapere se uno di noi due è in grado di indicarvi un albergo».
Annuisci, e il secondo prosegue: «Volete sapere proprio questo?» Rispondi affermativamente ancora una volta. Il piccoletto continua: «Bene, in questo caso, penso che il mio amico possa dirvelo!»
«È vero. Io che ho pochi capelli e i piedi piatti. D'altronde, ora che ci penso, lo sapevate che chi ha i piedi piatti cade sempre in piedi? Ma bando alle ciance! Siamo seri: vi stavo dunque dicendo che posso dirvi...»
«Vedi dunque che ti avevo giudicato bene: puoi dire a questo bravo straniero dove si trova un albergo!»
«Sì, esatto: posso dirlo...»

Stai perdendo la pazienza. «Magnifico! Può dirlo! Grazie!»
L'ometto grasso ride fragorosamente e trascina via il suo compagno, lasciandoti a bocca aperta e senza l'ombra di un'informazione. Improvvisamente il calvo torna sui suoi passi. Che sia la volta buona?
«Allora, questo albergo?»
«Ve l'ho detto, no? Volevo solo precisare che, nel contesto estremamente religioso della nostra società, il vero credente è colui che crede in ciò che crede e non in quello che gli increduli tentano di fargli credere». E, detto questo, raggiunge di corsa il compagno (vai al **432**).

195

Alle tue spalle le mura si innalzano fino a toccare le nubi. Sei ben felice di essere penetrato nel santuario dei fedeli di Kalì, ma non sai proprio come farai ad uscirne... Il movimento delle pareti di metallo nero sembra arrestarsi, come se l'incantesimo che le aveva generate avesse raggiunto il suo scopo. L'oscurità totale regna ora sull'isola, costringendoti a proseguire alla cieca. Se possiedi un mantello d'oscurità e vuoi usarlo, prendine nota nel Registro di Combattimento.
Un grido di giubilo scaturisce all'unisono da mille gole, annunciando l'inizio della cerimonia. Acceleri l'andatura verso il centro dell'isola, ma all'improvviso ti senti invadere da un'estrema debolezza: *il tuo totale di Forza si è dimezzato!* Le emanazioni malefiche del rito Thug, e la natura magica di questa oscurità, colpiscono la volontà di tutti quelli che combattono per il Bene! Respingi la disperazione e rifletti un secondo: se possiedi una pozione di Superforza e vuoi berla, vai al **173**; se possiedi una pozione Nyctalopa e vuoi berla, vai al **41**; altrimenti, vai al **288**.

197 - *Improvvisamente tre uomini fanno irruzione nella taverna.*

196

Il simbolo scolpito è un complicato intreccio di cerchi e triangoli, ma non riesci ad individuarne il senso poiché non sei un grande conoscitore delle scienze occulte. Se possiedi due pezzi di un grosso medaglione d'oro, vai al **458**. Se hai trovato un solo frammento, o nessuno, vai al **406**.

197

Le tue fantasticherie vengono bruscamente interrotte da uno sconosciuto, che piomba nella locanda turbandone la quiete. Ansimante, barcolla e stramazza ai tuoi piedi. Per rialzarsi, si aggrappa al tuo sacco: non sarà per caso un volgare ladro? Osservi attentamente ogni sua mossa, pronto a intervenire. L'uomo, anziano, ha i capelli molto lunghi, polverosi, e una barba incolta. Tra le pieghe della sua tunica di lino consunto si intravede un torace scheletrico, ma lo sguardo fermo denota una tale forza morale che i tuoi sospetti svaniscono all'istante. Senza neppure scusarsi, si dirige velocemente verso una cortina sbiadita che copre la parete alla tua sinistra, la solleva e vi scompare dietro. Improvvisamente, tre uomini dall'aspetto poco rassicurante irrompono nella taverna. Sono agili e veloci, completamente vestiti di nero, e dopo una rapida occhiata alla sala si gettano sulle tracce del primo arrivato. Pochi secondi dopo, un atroce grido di dolore risuona nella stanza. Come reagisci?

Resti tranquillamente seduto e aspetti la cena (vai al **131**)?
Sei stanco di aspettare e lasci la taverna (vai al **68**)?
Segui i tre uomini per scoprire cosa è successo (vai al **423**)?

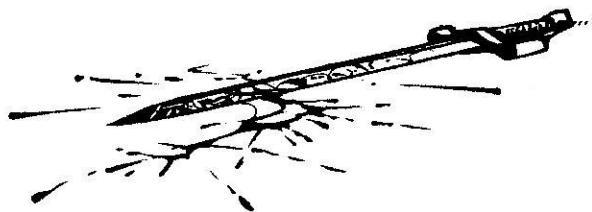
198

Il combattimento ti ha spossato, ma resti pienamente cosciente. Ti addossi alla parete di tavole riprendendo

fiato. La gente del posto attribuirà il rumore del combattimento ai Thug e ai loro preparativi. Ad ogni modo, nessuno osa mettere il naso fuori dalla porta: l'eclisse li terrorizza tutti!
Perquisisci rapidamente i cadaveri dei fanatici: a parte i loro vestiti neri, portano tutti con sé armi da taglio e lacci per strangolare le loro vittime, nonché, infilato al medio della mano destra, un anello d'oro ornato da una grossa pietra rosso sangue. Se te ne impadronisci, segnalo sul Registro d'Equipaggiamento. Se decidi di travestirti da Thug, prendi nota anche di questo.
E adesso, un po' di pulizia: getti in acqua i corpi del mostro e dei suoi padroni, asciughi alla meglio le tracce di sangue e scegli un angolino al riparo da sguardi indiscreti dove attendere un po' e osservare quello che succede.
In capo a pochi minuti la tua pazienza viene premiata: sopraggiungono due Thug, e dopo una breve esitazione uno di essi prende la parola: «Abbiamo aspettato abbastanza, ormai non arriverà più nessun fratello!»
«Sì, raggiungiamo gli altri: la cerimonia sta per cominciare» risponde l'altro.
Il secondo solleva una tavola che nascondeva un passaggio segreto tra le capanne, e un attimo dopo i due Thug sono già scomparsi. Pazienti ancora un minuto, poi ti metti sulle loro tracce. Il passaggio segreto porta ad una scala che poggia sul terreno fangoso, in cui affondano i pali di sostegno delle capanne. Arrivato in fondo alla scala, ti guardi attorno alla ricerca dei Thug. Vai al **223**.

199

Ti avventi sul sacco, lo afferri per una cinghia e balzi attraverso la finestra. Le persiane traforate volano in mille pezzi per la violenza dell'urto. Messa in allarme da tutta questa confusione e dalle urla del capo della polizia,

una moltitudine di guardie sfonda la porta e fa irruzione nella stanza, ma ormai è troppo tardi! Vai al **228**.

200

Esamini rapidamente il cadavere, ma con grande delusione trovi solo tre pezzi d'oro e qualche monetina in fondo ad una borsa in pessimo stato. L'uomo ha un rozzo pezzo di tela, di cui ignori l'uso, avvolto attorno alla vita. La catenella che porta al collo sembra invece più interessante. Sollevi senza troppi riguardi la testa del morto e sfili la collana per osservarla meglio: il ciondolo è formato da un rozzo anello di rame in cui è incastrata una figura d'oro di forma irregolare. A quanto pare è un frammento di un medaglione più grande. Ma il tempo stringe: avrai modo di riflettere più a lungo sulla faccenda quando il pericolo sarà passato.
Infili meccanicamente la collana nel sacco (aggiungila alla lista degli oggetti in tuo possesso), raccogli il magro bottino (somma i tre pezzi al tuo totale d'oro) e vai al **26**.

201

Molli bruscamente la presa alla gola del capo della polizia e lo spingi violentemente in avanti, mandandolo a sbattere contro la scrivania. Cade a terra in mezzo alle tue cose, accanto al Katar Sacro. In un lampo, ti impadronisci dell'Occhio Magico e vai al **106**.

202 - *Tenteranno di realizzare i loro piani durante l'eclisse di sole.*

202

I minuti scorrono lentamente. Cammini avanti e indietro, misurando il cortile, impaziente d'avere notizie di Indranapurna. Quando hai ormai raggiunto il limite della pazienza, la principessa Rossana riappare tra due colonne e avanza verso di te. Stringe tra le mani un flacone di forma insolita. «Un messaggero è appena giunto a palazzo» dice. «Il consigliere spirituale ha trovato vaghe indicazioni su un possibile punto di raccolta dei Thug in città. Pare che gli adoratori di Kalì si siano tutti diretti ai quartieri bassi, abitati dai paria.
Ma Indranapurna ha inviato anche una pozione di Nyctalopa, che permette di vedere al buio. I Thug sono esseri notturni; se veramente vogliono realizzare i loro piani di distruzione durante l'eclisse solare, è meglio poterli affrontare alla pari...»
Infili il flacone nel sacco (segnalo sulla lista degli oggetti in tuo possesso), e vai al **123**.

203

A parte la tua abilità con le armi la donna non conosce nulla di te, ma non esita ad offrirti la sua ospitalità. Mentre si lava e si profuma con olii esotici per togliere tutte le impurità dal corpo, una domestica unge le tue ferite con un balsamo guaritore (lancia un dado e aggiungi il numero ottenuto al tuo punteggio di Vita; se possiedi anche una pozione curatrice e vuoi usarla, guadagni 3 punti di Vita supplementari). Poi, mentre divori un piatto di montone e riso, la tua ospite congeda la servitù e ti raggiunge. Ogni traccia dell'incidente è scomparsa: ora la giovane donna indossa un sari giallo drappeggiato attorno alle spalle, che le lascia il ventre scoperto e ricade poi morbidamente ad accarezzare le caviglie. La sua capigliatura corvina è punteggiata da boccioli di gelsomino, e all'orecchio porta un fiore d'acacia. Alla luce incerta delle lampade ad olio la tua

206 - *Ascolti il racconto della bella principessa...*

protetta risplende come un'apparizione celeste. Unisce le mani e le porta alle labbra, inclinando leggermente il busto, in un gesto di ringraziamento e stima. Prima che tu abbia il tempo di reagire, si siede sopra un morbido cuscino davanti a te e comincia a parlare.
«Il mio nome è Rossana» dice con voce musicale. «Ti sarò eternamente riconoscente, ma voglio che tu abbia anche una ricompensa più materiale, poiché io sono la promessa sposa del principe Rhundi Bakshi, erede del sovrano di questo paese, il maharajah Rabindranath, e sono anche l'unica figlia del suo Primo ministro Muluji...»
Vai al **14**.

204

Un movimento istintivo ti salva la vita: una daga assassina ti sfiora appena la spalla, togliendoti 2 punti di Vita. Spada in pugno, fronteggi i tuoi assalitori. Riconosci alla prima occhiata due dei tre uomini dall'aria losca che assillavano i tuoi pensieri. Impugnano corte daghe e si gettano su di te. Con le labbra incurvate da un sorriso ironico, ti prepari a combattere.

Primo Assassino	Forza 9	Vita 11
Secondo Assassino	Forza 10	Vita 10

Se vinci, vai al **91**.

205

Lancia due dadi: se il risultato è 7 o 8, vai al **251**, altrimenti vai al **199**.

206

La principessa parla senza sosta, descrivendo con passione la sua fastosa vita di tutti i giorni e l'opulenza che la circonda. Non ti sorprende trovare una struttura sociale simile a quella inglese, con l'aristocrazia, i sacerdoti bra-

mini a custodia della religione e della cultura, i contadini, i mercanti, i manovali e i domestici. Ma una parte della popolazione è esclusa da questo rigido sistema di caste: i paria, relegati ai servizi più umili e chiamati anche fuori-casta o intoccabili (poiché il solo contatto fisico con uno di essi è fonte di impurità, secondo i testi sacri).
«Il problema principale» prosegue Rossana, «è la periodica resurrezione dei Thug, e il tuo racconto prova che sono di ritorno, pronti a tutto. Lo dimostra la loro ostinazione a volersi impadronire del Katar Sacro... Ma sono certa che mio padre riuscirà a dargli scacco. Da quando, otto anni fa, ha ottenuto la carica di Primo ministro grazie al mio fidanzamento con Rhundi Bakshi, ha studiato senza sosta questa setta abominevole. Essa recluta la maggior parte dei suoi membri nella massa brulicante dei paria, segnando la loro fronte con il terzo occhio di Shiva e della sua sposa, e istigando il loro fanatismo con promesse illusorie di un radioso avvenire. Ma il blasfemo capo della setta inganna i Thug facendogli balenare davanti agli occhi potere e ricchezza: l'avvento di Kalì la Nera spargerebbe solo morte e distruzione sul mondo intero, come anche su coloro che furono così ciechi da affrettare la sua venuta. Ho scoperto tutto ciò studiando in gran segreto, con la complicità di Indranapurna, il consigliere spirituale del maharajah. In effetti sono rare le persone che si preoccupano di dare un'istruzione alle figlie o alle mogli. Sono sicura che una tale ingiustizia non durerà per sempre. Ma le mie aspirazioni ti devono sembrare ben poca cosa, confrontate alla grandezza della tua ricerca. Non voglio rubare altro tempo al tuo riposo, ho fatto preparare una camera per te».
Vai al **150**.

207

Ormai sei ricercato dalla polizia... E hai sempre con te questo enigmatico Katar che attira i guai come una calamita. Ci sarà pure un modo per sbarazzarti di quest'arma e riprendere il cammino verso il Paese dei Draghi!

Cerchi seduta stante un angolino dove nasconderla (vai al **231**)?
Lo affidi a qualcuno in grado di farne buon uso: il governatore di Kasi (vai al **100**) o il tempio di Shiva (vai al **437**)?

208

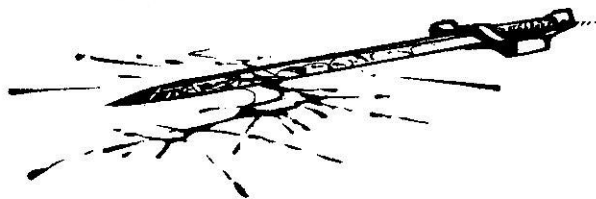
Più che difficile, il salto è quasi impossibile! Prima di tentare devi alleggerirti al massimo: getti il sacco all'altro capo della fossa, poi la spada. Indietreggi di qualche passo e, dopo una corta preghiera, ti lanci...
Getta due dadi: se il risultato è 9 o meno, vai al **308**. Se ottieni un 10 o più, vai al **347**.

209

A queste parole, il monaco travestito da statua salta giù dalla colonna e atterra davanti a te. Questo adoratore di Vishnu ha visibilmente perso il controllo: «Il Katar Sacro! Tu sei in possesso di questa inestimabile reliquia? Bisogna portarla immediatamente al Gran Sacerdote Virasniya!» grida sconvolto. «Seguimi!»
Le scimmie sono fuggite, spaventate da tutta questa confusione. Quasi quasi rimpiangi il loro cicaleccio tranquillo. Il monaco si sta scorticando le mani per scostare un cespuglio spinoso: «Maledetta entrata segreta!» brontola. «Per Vishnu, perché bisogna complicarsi così l'esistenza!»
Il tunnel si infila sotto le mura del tempio, rischiarato da poche torce fumose. Dopo alcune decine di metri, intravedi in fondo una porta di rame battuto. «Io non posso proseguire» spiega il monaco. «Solo chi è atteso dal Gran Sacerdote Virasniya ha il diritto di farlo».

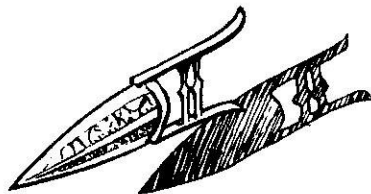
Senza esitare, apri la porta e oltrepassi la soglia. La tua guida si sta già allontanando a lunghi passi. Davanti a te c'è una stretta galleria che svolta bruscamente a sinistra. La porta si richiude alle tue spalle, non ti resta che inoltrarti nell'ombra. Vai al **348**.

210

Miracolo! Proprio quando stavi per cedere e tentare il tutto per tutto, il serpente si disinteressa completamente a te, probabilmente fiaccato dalla tua tenacia: scivola sotto la porta e scompare. Ancora una volta, la morte ti ha sfiorato il volto con le dita scarne... Meglio evitare ulteriori rischi: sistemi la stuoia lontano dalla finestra e appoggi il sacco contro la porta per impedire al cobra, o a qualsiasi altro visitatore importuno, di disturbare ancora il tuo sonno. Vai al **32**.

211

Rassicurato, sorridi e avanzi deciso. È davvero una sgradevole sorpresa scoprire che stavolta qualcuno si è dimostrato più furbo di te: prima di sfracellarti in fondo a questo pozzo, assolutamente reale, hai il tempo di maledire gli adoratori di Vishnu e il loro perverso uso delle illusioni.

212

Nell'oscurità senti l'uomo ansimare, inchiodato al suolo dalla punta della tua spada. Non osa muoversi e ti supplica di non finirlo. Vuoi accendere la candela e mettere in chiaro questa faccenda (vai al **299**) o interroghi l'uomo restando immerso nelle tenebre (vai al **233**)?

213

Affidi il medaglione danneggiato a Gundrahna, che si rialza e congeda i due compagni ordinando loro di tornare ad occuparsi del tempio (cancella il medaglione dalla lista degli oggetti in tuo possesso). «Io solo conosco i passaggi che portano alla cripta segreta dove sono conservati i testi antichi» spiega il vegliardo. «Alcune di queste pergamene risalgono alla notte dei tempi, e sarebbe pericoloso rivelare simili conoscenze a chi non ne è degno... Aspettami qui. Non ci metterò molto!»
Gundrahna apre la porta in fondo alla stanza e scompare; ora sei solo, in mezzo a queste impressionanti statue. Una di esse ti incuriosisce particolarmente: è un essere panciuto, con la testa d'elefante, munito di quattro braccia. Hai davanti a te l'effigie di Ganesha, figlio di Shiva e Durga che lo creò mescolando il sudore del suo corpo con la polvere. È un dio popolare che ama gli esseri umani e si fa amare. Guida la mano dei poeti e degli scrittori, procura ricchezze e spiana gli ostacoli. Ma le tue rifles-

sioni sul pantheon indù vengono interrotte da un cigolio alle tue spalle: è Pundipani, che ha socchiuso la pesante porta da cui sei entrato. Notata la tua presenza, trotterella accanto ad una larga cortina che incornicia la porta e infila un braccio sotto la stoffa. Vai al **277**.

214

L'importanza delle bacche sconosciute che hai mangiato si rivela improvvisamente: aumentano i poteri della mente. La tua accresciuta resistenza mentale ti rende insensibile ai distruttivi effetti psichici della droga che hai appena inghiottito! Vai al **139**.

215

Scompari sott'acqua sollevando una miriade di spruzzi, ma pochi secondi dopo riemergi e nuoti lentamente verso la riva fangosa del fiume. Appoggiato ad un palo di sostegno, ti guardi attorno. Vai al **223**.

216

Senza esitare un secondo, punti l'Occhio Magico sulla creatura demoniaca. Un raggio verde ghiaccio scaturisce dal gioiello e avvolge l'Asura per un breve istante. Il mostro si contorce urlando di dolore; il raggio lo ha indebolito molto, ma l'Occhio Magico è ormai inutilizzabile: devi sguainare la spada e combattere.

Demone Asura	Forza 14	Vita 16

Se vinci, vai al **250**.

217

Spada in pugno, affronti la creatura messa alle strette.

Rakchasa	Forza 10	Vita 8

Se esci vincitore dal duello, vai al **275**.

218

L'oste ti supplica di abbassare la voce: stamani le sue orecchie sono particolarmente sensibili... «Dimmi, albergatore, il caso ha voluto farmi entrare in possesso di quest'arma strana, ed io non so che farmene. Cosa mi consigli?»
Afferra l'oggetto e se lo rigira tra le dita con uno sguardo ammirato. «È davvero un bell'oggetto, straniero, e vale almeno dieci volte il suo peso in oro. Senza dubbio risale ad un'epoca anteriore alla grande invasione dal nord, alla notte dei tempi. Se vuoi venderlo, sono sicuro che troverai un acquirente nel Quartiere degli Affari. Ma... aspetta un attimo! Forse è una reliquia dimenticata, usata per qualche rito religioso. In questo caso conosco un guru, un gran sapiente, che potrà senz'altro darti qualche informazione al riguardo. Godbolè abita qui vicino, e non rifiuta mai un consiglio a chi ha bisogno del suo aiuto. Stai attento però, quando piove perde la ragione e tenta di strangolare tutti quelli che gli capitano a tiro. Questa insolita maledizione non dà fastidio a nessuno, qui a Kasi: solo qualche viaggiatore ignorante ne cade vittima. Ma poiché ti ho avvisato sei al sicuro... Buona giornata, nobile visitatore. E, ti prego, non sbattere la porta uscendo».
Che fare? Vuoi qualche informazione su quest'arma misteriosa (vai al **417**) o te ne sbarazzi, compri un cavallo e lasci al più presto questa città (vai al **373**)?

219

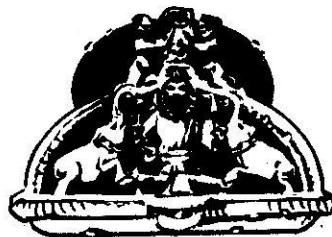
Le pietre ti raggiungono da ogni direzione, lanciate con forza dalla folla indignata e decisa a farsi giustizia sul posto. Ti precipiti a testa bassa nel labirinto delle viuzze tortuose, zigzagando tra i passanti e inseguito dalle urla della plebaglia infuriata. Le contusioni causate dai proiettili più disparati ti fanno perdere 3 punti di Vita. Im-

provvisamente la fortuna ti sorride: ti nascondi in una nicchia tra due case basse e sfuggi per un pelo alla vendetta della gente. La folla che ti tormentava passa a mezzo metro da te, senza notarti. Lasci passare un po' di tempo e poi, non appena la calma torna nel quartiere, lasci il tuo nascondiglio (vai al **231**).

220

Slacci il cordone della borsa e contempli le tue ricchezze. Vista la gratitudine che provi per il fachiro, decidi di fargli dono di un quarto della tua fortuna: una giusta ricompensa (devi dare almeno un pezzo d'oro; se il tuo totale d'oro non è un multiplo di quattro, arrotonda all'intero inferiore). Ti ringrazia, magnificando la tua generosità, poi sparisce, silenziosamente com'era arrivato, e torna nella sua camera per meditare.
Non vuoi correre il rischio di essere disturbato un'altra volta da visitatori importuni: per precauzione, allontani la stuoia dalla finestra e blocchi la porta con il tuo sacco. Vai al **32**.

221

La guardia ti scorta alle sale delle udienze. Attraversi diverse sale lussuose, decorate magnificamente, e raggiungi finalmente uno studiolo. La guardia si fa annunciare da un servitore, lasciandoti ad aspettare il Primo ministro.
Finalmente, senti la voce di quest'ultimo che ordina di farti entrare. Il dignitario indossa un abito da cerimonia: una splendida tunica verde, ricamata con piccole perle, ed un lungo turbante verde acqua che gli copre maestosamente la testa, il collo e le spalle, fissato da uno splendido pennacchio dai riflessi bluastri.
«Benvenuto a palazzo, straniero» esclama. «Sono il Primo ministro Muluji».
E così, questo è il padre di Rossana. Ora noti l'alta fronte, la finezza dei lineamenti, così simili a quelli di sua figlia.
Il ministro prosegue: «Queste guardie mi hanno avvertito della tua importante visita. Perdonami se non ti ho ricevuto prima. Preparavo la pubblica udienza che avrà luogo tra due ore alla presenza del nostro venerato maharajah. So che hai fretta di affidarmi... una certa cosa. Parla, ti scongiuro: sei in possesso del Katar Sacro?»
Annuisci.
«Allora» continua il Primo ministro, sorridente, «non ti resta che portare a termine la missione, compiuta alla perfezione d'altronde! Dallo a me, lo affiderò al maharajah non appena sarà di ritorno...»
Accetti volentieri e gli dai il Katar? Vai al **134**.
Rifiuti nettamente: lo affiderai solo al maharajah in persona (vai al **103**).

222

Sgrani gli occhi: è il fachiro dell'albergo! Che colpo di fortuna! Dissimuli la tua soddisfazione e gli passi accanto in silenzio.
«Non temere, amico» bisbiglia il fachiro. «Andrà tutto bene».
Un po' rassicurato, ti raggomitoli nel cesto che viene subito richiuso. Nonostante tutto non riesci a reprimere l'inquietudine, ed osservi con attenzione le lame che

trapassano il cesto. Simili a una ragnatela, le lame si intrecciano senza neppure graffiarti. Esci dal cesto indenne: grazie all'insperato aiuto hai superato la prova!
Vai al **401**.

223

Un po' più in là, sulla riva, al riparo sotto il pavimento delle palafitte, c'è un piccolo imbarcadero, un fragile pontile di legno che fende i flutti. Vi regna una certa agitazione: numerose barche, ciascuna guidata da un solo Thug, accostano al pontile raccogliendo i fanatici vestiti di nero. Sono dirette ad una delle tante isolette sparse nel Gange, a poca distanza dalla riva. Alcune barche approdano sul lato sud, altre ad ovest. Ora l'eclisse nasconde per tre quarti il sole. Il momento culminante della cerimonia maledetta si avvicina! Devi assolutamente raggiungere l'isola: senza dubbio è quello il luogo dove quei fanatici officiano i loro abominevoli culti. Il tuo intuito ti suggerisce che il Katar Sacro avrà un ruolo di primaria importanza in questo dannato rituale.
Sei travestito da fedele di Kalì? In questo caso vai al **185**, altrimenti vai al **227**.

224

Una smorfia di terrore ti contrae il viso mentre ti raggomitoli nel cesto per subire la prova delle spade. Il personaggio scheletrico incaricato di dar luogo al rito si avvicina, il coperchio viene richiuso e bloccato da un catenaccio. Stringi i denti e lancia due dadi: il numero ottenuto è quello delle lame che ti trapassano. Ciascuna di esse ti costa 2 punti di Vita! Se sopravvivi alle ferite, vai al **401**.

225

Una tigre si appresta a balzare su di te. Il raggio splendente che scaturisce dall'Occhio Magico decapita di netto la belva (non potrai più usare l'Occhio Magico per il resto dell'avventura). Il corpo senza testa della tigre si affloscia sulla paglia sporca, scosso dalle ultime convulsioni. Pronto a tutto, sguaini la spada e vai all'**86**.

226

Giocando il tutto per tutto, ti precipiti su quest'arma strana che scatena le passioni più estreme. Poi, tenendo sempre gli occhi puntati sul capo della polizia, afferri il sacco per la cinghia e ti lanci contro la finestra con la rapidità del fulmine. Le persiane traforate volano in mille pezzi, frantumate dalla violenza dell'urto. Messa in allarme da tutta questa confusione, una moltitudine di guardie sfonda la porta e irrompe nella stanza, ma è troppo tardi! Ormai fuori dalla loro portata, corri a perdifiato nelle viuzze polverose, zigzagando tra i passanti stupiti. Dopo esserti assicurato che nessuno ti segua, ti nascondi in una nicchia tra due case basse. Sei ancora vivo... Vai al **207**.

227

Tentare di raggiungere l'isola senza un adeguato travestimento sarebbe pura follia! Hai notato che, quando salgono sulle barche, i fedeli mostrano l'anello con la pietra rossa ai traghettatori. Per superare questo difficile ostacolo devi procurartene uno, oppure... Un'idea audace ti attraversa la mente. Una barca sta approdando poco distante: le correnti la conducono verso il tuo punto d'osservazione.
Ti immergi senza far rumore e nuoti sott'acqua verso la barca. Tenendoti sul lato opposto all'imbarcadero, riemergi, afferri il traghettatore per il collo e tiri. Le sue vertebre scricchiolano sinistramente: è morto. Sali a bor-

do il più discretamente possibile, lasciando il cadavere sul fondo. Velocemente, approfittando dello stato di totale stordimento dei fanatici che aspettano di essere portati all'isola, indossi gli stracci neri della tua vittima e getti poi il suo corpo inerte nell'acqua.
Solo pochi metri ti separano dal pontile, e nessuno sembra aver notato le tue manovre. Abbassi la testa e accosti la barca al pontile. Due adoratori del Male salgono a bordo, per nulla insospettiti. Senza attendere oltre, ti allontani dalla riva e, arrivato a metà strada, ti appresti a passare all'azione. I tuoi passeggeri sono in uno stato di semiincoscienza, intontiti dalle droghe che i Thug usano abbondantemente prima dei loro riti sanguinari. Con la forza di un leone, scaraventi a mollo i due fedeli che colano a picco senza neanche rendersene conto... «Due assassini in meno sulla faccia della terra!» pensi, riprendendo in mano i remi. Ora devi dirigerti all'isola: accosti a ovest, sul lato nascosto dell'isola (vai al **51**) o a sud, sul pezzo di riva che ti sta di fronte (vai al **266**)?

228

Sei ormai fuori portata: corri a perdifiato nelle viuzze polverose, zigzagando tra i passanti stupiti. Dopo aver controllato se qualcuno ti segue, ti getti a terra in un vicoletto cieco tra due case basse. Al riparo da sguardi indiscreti, riprendi fiato e fai il punto della situazione: certo, la polizia ti ricerca, ma sei ancora vivo e finalmente ti sei sbarazzato di quel maledetto Katar che non ha fatto altro che procurarti guai! La cosa più saggia è comprare un cavallo e lasciare in fretta queste terre inospitali: il Paese dei Draghi ti aspetta...
Lasci passare un paio d'ore, il tempo di farti dimenticare un po', poi esci prudentemente dal tuo nascondiglio. L'atmosfera è cambiata, e il tuo istinto ti suggerisce che non è solo a causa dell'ora molto tarda: apparentemente le strade sono deserte, ma percepisci la presenza di uomini silenziosi che scivolano, invisibili come ombre, verso la prigione. Perseveri nella tua idea e lasci la città (vai al **231**) o cerchi di capire cosa si sta tramando (vai all'**11**)?

229

Il tuo interlocutore non ha nulla in contrario ad esaudire il tuo desiderio. «Benissimo! Temo solo che non sarà di buon umore: non gli piace essere tirato giù dal letto nel cuor della notte. Ma se è l'unica soluzione... Dammi le armi e ti condurrò al posto di polizia. Fino ad allora, considerati mio prigioniero».
Se accetti le sue condizioni, vai al **359**. Se, al contrario, rifiuti di farti disarmare, vai al **446**.

230

Nella fretta hai mirato male: il raggio emesso dall'Occhio Magico sfiora appena i baffi della tigre. La creatura si raccoglie con grazia e, prima che tu abbia il tempo di sguainare la spada, balza nuovamente su di te. Questa volta però, il Rakchasa non fallisce il colpo e ti rovescia violentemente a terra. I suoi artigli ti lacerano il petto; il suo alito caldo e fetido ti accarezza il collo. Perdi *due* assalti prima di poter reagire. Vai al **273**.

231

Un movimento sospetto alle tue spalle attira improvvisamente la tua attenzione. Ti volti di scatto, ma la tua reazione è ormai inutile: un Thug, con la macchia rossa

della sua setta disegnata tra le sopracciglia e una corta daga stretta tra i denti, salta giù dal tetto, impugna l'arma e, senza lasciarti la minima possibilità di schivare il colpo, ti trafigge il cuore con la rapidità del fulmine. Ormai incosciente crolli a terra, la faccia nella polvere, perduto nello spazio e nel tempo...

232

Soddisfatto per il buon affare concluso, il negoziante ti porge una borsa di pelle con la somma convenuta per l'acquisto del Katar. Finalmente ti sei sbarazzato di quest'arma inutile, e sei pronto a riprendere il tuo viaggio. La luce accecante del pomeriggio si è gradualmente attenuata. La notte è ormai vicina: se vuoi lasciare subito Kasi devi affrettarti a comprare un cavallo. Parecchi negozi stanno chiudendo, e il Quartiere degli Affari si svuota a poco a poco. Avanzi lungo una stradina quasi deserta, quando all'improvviso uno sconosciuto sbuca fuori dal nulla e ti attacca senza indugio. Si getta su di te mulinando pericolosamente una larga scimitarra. «Meriti la morte, vile seguace dei Thug!» grida furiosamente. «Pagherai con la vita il furto del Katar Sacro! Tu e anche il complice a cui hai appena affidato l'arma divina». Hai la presenza di spirito di sguainare immediatamente la spada e parare il colpo. «I fedeli di Kalì non si lasciano dietro alcuna traccia: il tuo compagno è già stato assassinato da un adoratore del Male! Preparati a fare la stessa fine... per mano mia! Ti punirò per il tuo imperdonabile sacrilegio. Che Shiva guidi il mio braccio!» Perché ce l'ha tanto con te? Anche se non ci capisci nulla, devi difenderti.

Adoratore di Shiva	Forza 8	Vita 10

Se vinci, vai al **262**.

233

Lancia un dado: se ottieni 1 o 3, vai al **387**; 2 o 5, vai al **186**; 4 o 6, vai al **6**.

234

Pundipani si dirige all'uscita del tempio di Shiva. Tutto ciò ti sembra molto sospetto. Sperando di sbagliarti, lo segui discretamente a una distanza di dieci passi. Pundipani lascia il santuario, stringendo sempre tra le mani il misterioso pacchetto. Quando lo vedi dirigersi verso il lato in ombra della spianata i tuoi sospetti si aggravano. Cammina lungo i muri delle case, cercando di passare inosservato. Ti fermi di botto: un'ombra furtiva si avvicina al monaco che gli passa subito il pacco. Il nuovo arrivato scosta la stoffa per verificare il contenuto. Ormai non ci sono più dubbi! Nonostante la debole illuminazione, riconosci immediatamente il Katar Sacro, incrostato di gemme! Pundipani è un traditore! Ha ingannato il Gran Sacerdote di Shiva e sta consegnando l'arma sacra ad un Thug, uno dei sinistri adoratori del Male! Devi impedirlo. Quale arma vuoi usare?

La tua spada? Vai al **388**.
L'Occhio Magico? Vai al **247**.

235

Le due tigri si gettano simultaneamente sul cadavere ancora caldo della loro compagna uccisa e lo divorano avidamente. Si sono dimenticate completamente di te, troppo felici di aver finalmente trovato un po' di cibo. Restando prudentemente in guardia, cerchi una via d'uscita da questa umida segreta senza disturbare il pasto delle belve. Vai al **353**.

236

Le tue precauzioni non sono state vane! Nessuno si è accorto delle tue manovre e superi senza difficoltà questo ostacolo. Affrettando il passo, prosegui verso il centro dell'isola. Vai al **195**.

237

La tigre sopravvissuta, disturbata da tutto questo rumore, solleva un attimo la testa e ti contempla con gli occhi gialli, fosforescenti. Evidentemente non ti considera appetitoso, perché torna immediatamente alle sue occupazioni. Restando prudentemente in guardia, cerchi un modo per evadere da quest'umida segreta senza disturbare la belva. Vai al **353**.

238

Non sei certo in grado di discutere con le forze dell'ordine. Per una volta, pensi, è meglio essere ragionevoli e darsi alla fuga! Ti getti attraverso la finestra più vicina, coprendoti il volto con le braccia, mentre dietro di te le guardie lanciano imprecazioni rabbiose. L'atterraggio non ha nulla di gradevole: cadi proprio sulla schiena di una vacca sacra che si era coricata sotto la finestra. Sai bene che questo animale è venerato in tutta l'India, ma benché sia abbastanza insolito, questo mezzo di locomozione non è da disprezzare! Ti aggrappi con forza alle corna del bovino che parte di scatto, terrorizzato.
Vai al **385**.

239

Dando prova di grande imprudenza, interrompi il combattimento e ti getti nella viuzza laterale. Sfortunatamente, i riflessi dell'avversario ancora in piedi eguagliano i tuoi: ti salta sulla schiena e ti stringe una cordicella di seta attorno al collo. Perdi 2 punti di Vita: senti la morte approssimarsi pericolosamente, un velo nero cala davanti ai tuoi occhi. Se sei ancora in vita, riprendi conoscenza faccia a terra, in questa lurida viuzza. I Thug ti hanno creduto morto: non hanno fatto i conti con la tua straordinaria resistenza fisica. Tutto indolenzito, ti rialzi. Se possiedi ancora il sacco, constati con vivo dispiacere la perdita di tre oggetti (cancellane tre a tuo piacere tra quelli in tuo possesso).
Le tenebre calano rapidamente; la notte si annuncia sinistra. Demoralizzato, decidi di concederti la consolazione di un bicchiere d'alcol. Ti dirigi, ancora indebolito, verso la taverna più vicina dove speri di trovare un po' di pace e un bicchiere di quello buono. Vai al **78**.

240

Per colmo di sfortuna, il capo della polizia ha anticipato il tuo gesto: proprio quando le tue dita stavano per stringersi sull'arma strappata ai misteri di Giza, il tuo avversario si impadronisce dell'Occhio Magico e si appresta ad usarlo come una mazza. Solo la prontezza di riflessi può salvarti! Devi recuperare la spada e combattere. Lancia due dadi: se il risultato è 2, 3 o 4, vai al **251**. Se è superiore, vai al **187**.

241

Poco distante nella viuzza la tua attenzione viene catturata dalla bottega di un armaiolo. Bellissime armi di varie forme si offrono allo sguardo dei passanti. Mentre ammiri con occhio da intenditore l'impeccabile fattura di una scimitarra, il mercante si avvicina sperando di realizzare un buon affare. Fortemente deluso dal tuo rifiuto, accondiscende però a esaminare ciò che gli proponi. «È un Katar davvero bello quello che mi mostri, amico. Ma vedi, tutte quelle pietre lo rendono inadatto all'uso. Chi tentasse di utilizzare quest'arma correrebbe il rischio di

ferirsi, nel caso che la impugnasse troppo velocemente... Che peccato, il mercato dei Katar da cerimonia è un po' in ribasso al momento! Per farti piacere, ti offro 50 pezzi d'oro per quest'arma. Che ne dici?» Capisci subito che non è il caso di insistere sul prezzo, anche se speravi di ricavare qualcosa di più. Un pugnale così riccamente lavorato varrebbe almeno cento volte questa somma, nell'Inghilterra della tua giovinezza. Ma questo non è un argomento in grado di convincere il mercante ad aumentare un po' l'offerta...
Se accetti la sua proposta, vai al **232**. Se preferisci cercare un acquirente più generoso, vai al **447**.

242

«Allora non puoi entrare nella stanza e vedere il capo della polizia, straniero! Questi sono gli ordini!» riprende la guardia. Vuoi sottometterti a questa strana esigenza (vai al **155**) o lasci il posto di polizia e cerchi un altro modo per sbarazzarti del Katar (vai al **176**)?

243

In altre circostanze, l'anello di Gundrahna sarebbe stato sufficiente a garantire la tua buona fede, ma vista la gravità della situazione vieni condotto sotto buona scorta agli appartamenti privati del Gran Sacerdote. Il vecchio, reso inquieto dall'assenza di Manipushpaka e del Katar Sacro, non riesce a trattenere la gioia quando gli comunichi che hai impedito a Pundipani di rubare l'arma per darla ai Thug. Gundrahna congeda immediatamente i suoi discepoli, il capitano delle guardie e i suoi uomini, ingiungendo loro di dare la caccia agli adoratori di Kalì che senza dubbio si aggirano nei dintorni del tempio. Ogni sospetto al tuo riguardo è caduto! Per evitare che una tale situazione possa ripetersi, proponi al Gran Sacerdote di depositare tu stesso il Katar nella sua sede all'interno del tempio. «Sfortunatamente ciò è impossibile» risponde il vecchio. «Poiché non credi nell'onnipotenza di Shiva, non puoi penetrare nel santuario divino. Ma potresti accompagnare, sino alla soglia, colui che porterà l'arma sacra senza scatenare l'ira divina».
Meglio di niente! La soluzione proposta ti sembra abbastanza ragionevole, e segui come un'ombra colui che Gundrahna ha designato per portare il Katar al sicuro, scrutando tutti i recessi della interminabile successione di corridoi e scalinate. Il percorso giunge al termine davanti alla porta che non ti è permesso oltrepassare. Poiché la tua missione è compiuta, ti dirigi verso l'uscita del tempio.
Mentre attraversi il grande cortile che precede l'atrio, delle grida affannose ti mettono nuovamente sul chi vive. «Il Katar! Fermatelo!» Dall'altra parte del cortile, intravedi un'ombra scura, inseguita da un gruppo di discepoli di Shiva, seminudi e armati d'arco, che cercano invano di riacchiappare il fuggiasco. Giunto ai piedi del muro di cinta, lo sconosciuto comincia la scalata sotto una pioggia di frecce e poco dopo salta indenne dall'altro lato. L'audacia dei Thug non ha dunque limite! Un adoratore del Male è riuscito a introdursi nel tempio e ha rubato il Katar Sacro! Tutti i tuoi sforzi sono stati vani! Ma non finisce certo qui! Attraversi di corsa l'atrio e sbuchi all'aperto appena in tempo per vedere il Thug che scompare nell'ombra di una stradina. Senza rallentare il passo, ti lanci all'inseguimento! Vai al **360**.

244

Nonostante la notte agitata, ti svegli fresco e ben disposto (riguadagni 2 punti di Vita per il nutriente pasto e 1 punto supplementare per il breve sonno ristoratore). Scendi nella sala comune e trovi l'oste triste e affaticato. Che abbia avuto a che fare con la polizia per il cobra di cui ti

sei sbarazzato così elegantemente? Ma no, sta solo smaltendo i postumi della sbornia. Se vuoi chiedergli consiglio riguardo alla tua scoperta, vai al **218**, altrimenti vai al **17**.

245

Senti distintamente il rumore di un oggetto metallico che viene fatto scivolare tra lo stipite e il battente. Qualcuno sta sollevando il saliscendi. La porta si apre, e distingui due sagome che si avvicinano prudentemente al tuo giaciglio. Quasi dotata di volontà propria, la tua mano corre verso la spada che giace sul pavimento. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale a 8, vai all'**85**, altrimenti vai al **259**.

246

«Ti faccio le mie più umili scuse. Nella fretta, abbiamo sbagliato camera e la sfortuna ha voluto che tu fossi vittima del nostro spiacevole errore. Il mio compagno è morto per causa nostra, ma tu te la sei cavata con poco. Che gli dei ci perdonino. Come possiamo porre riparo al nostro sbaglio? Vieni con me al tempio: sono sicuro che il capo della nostra comunità saprà aiutarti a scoprire ciò che più desideri al mondo».
Ti è già successo di trovarti in situazioni simili, e comprendi bene lo smarrimento di quest'uomo, l'ansia di provarti la sua buona fede. Vuoi seguirlo al suo luogo di culto (vai al **39**) o preferisci vederlo in faccia prima di prendere una decisione (vai al **299**)?

247

Pundipani crolla a terra, fulminato dal folgorante potere dell'Occhio (non potrai più servirtene fino alla fine di questa avventura). Ti getti sul Thug, spada in pugno. Sfortunatamente l'adoratore di Kalì non sembra risentire della fitta oscurità e anticipa la tua reazione: scappa via a gambe levate portando con sé il Katar! Vai al **360**.

248

«Chiedimi ciò che vuoi, straniero, e avrai una risposta. (L'indovino accompagna con grandi gesti le sue parole, per dare loro maggior peso.) In cambio di 2 pezzi d'oro o di una porzione di cibo, posso farti rivivere il passato, illuminare il presente o svelare il futuro. I tuoi desideri saranno esauditi, straniero. Scegli: vuoi che legga la tua mano, i buchi che i sorci hanno creato nelle tue vesti, i tuoi escrementi? Oppure preferisci che interpreti i tuoi sogni o interroghi le stelle?» Decidi la tecnica più appropriata e paga l'indovino (non dimenticarti di cancellare la somma o la razione dal tuo Registro d'Equipaggiamento). E adesso, cosa vuoi che ti venga rivelato?

Il passato?	Vai al **174**.
Il presente?	Vai al **418**.
Il futuro?	Vai all' **88**.

249

Cosa vuoi dare al fachiro che ti ha appena salvato la vita? Una razione di cibo, un amuleto contro gli insetti, della polvere per starnutire, un sortilegio di protezione contro

i palmipedi o qualche altra stranezza trovata nella fantastica città di Babilonia?
Ma quando apri il sacco, scopri sorpreso un oggetto di cui ignori la provenienza (se il tuo sacco era già pieno all'inizio dell'avventura, uno degli oggetti è scomparso: sceglìne uno a tuo piacere e cancellalo dal Registro). Sul tuo volto si legge la sorpresa più completa: hanno tentato spesso di derubarti, ma questa è la prima volta che qualcuno ti fa un regalo a tua insaputa. Stringi tra le mani la forma oblunga, svolgi la stoffa in cui è avvolta... e scopri un'arma tagliente, di forma sconosciuta. La lama, nera come la notte, è affilata e piatta. L'impugnatura, perpendicolare, è incastrata tra due lunghe bande metalliche che prolungano la lama a protezione dell'avambraccio. In mani esperte, l'arma è di un'efficacia mortale. Come se non bastasse, è artisticamente cesellata, e incrostata di rubini, topazi e opali che risplendono di mille riflessi. Ammirato, l'osservi in silenzio, ma il fachiro balza indietro e balbetta inorridito: «Il Katar Sacro! Perché è in tuo possesso? Sacrilegio! Il Katar Sacro... Sbarazzatene alla svelta, prima che i Thug ti uccidano! Segui il mio consiglio: la tua vita è in grave pericolo!» Il tuo salvatore fugge via terrorizzato e si barrica nella sua stanza. La sua reazione ti sorprende, ma il tuo unico desiderio in questo momento è riposarti: la giornata di domani si annuncia movimentata. Vai al **244**.

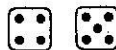
250

Dopo la tua ultima stoccata al demone d'incubo, il cielo sembra squarciarsi. La testa del mostro si deforma, scossa da insopportabili convulsioni. Una forma eterea, bianca e spettrale, sprizza dai suoi occhi e sale al cielo accompagnata da un lampo terribile. Un suono assordante ti costringe a coprirti le orecchie con le mani. Fortunatamente i tuoi timpani sono indenni, e ora il demone è solo una massa nerastra dalla forma vagamente umana: i resti del povero maharajah.
Rossana accorre piangendo e ti getta le braccia al collo. La tristezza del momento è grande, ma ben presto si mescola alla gioia: hai annientato gli adoratori del male, salvando così il mondo!
Hai ricostruito il medaglione che hai strappato, frammento dopo frammento, ai luogotenenti del Gran Sacerdote? Se sì, vai al **253**, altrimenti vai al **10**.

251

Sfortunatamente oggi la fortuna non ti sorride. Messa in allarme da tutta questa confusione, una moltitudine di guardie irrompe nella stanza e si precipita in aiuto del capo della polizia. Armati di lunghe lance, gli uomini ti disarmano senza troppe difficoltà e ti immobilizzano, mentre il loro superiore si riprende dallo spavento. Il Katar Sacro giace al suolo e nessuno gli presta attenzione, ma tutto ciò ha poca importanza poiché la tua ricerca finisce qui. Sarai squartato, impiccato o condannato all'ergastolo? Per il momento non lo sai, ma puoi contare sullo zelo che il capo della polizia impiegherà nel torturarti durante le prossime ore, cercando di strapparti delle rivelazioni che non sei in grado di fare... Hai fallito!

252

Vedendoti togliere qualcosa dal sacco, la guardia fa un cenno al suo capo perché si avvicini. «Il Katar Sacro!» urla quest'ultimo non appena vede l'oggetto. «Presto! Arrestate quest'uomo! Impeditegli di fuggire!»
In un lampo, una dozzina di uomini ti circonda. Non hai neppure il tempo di sguainare la spada che già ti hanno gettato a terra, impedendoti ogni movimento. Mentre due guardie ti disarmano, le altre ti tempestano di colpi in una baraonda indescrivibile. Tramortito, quasi incosciente

(hai perso 2 punti di vita), vieni rimesso brutalmente in piedi e spinto in una stanza in fondo al corridoio principale. Qualcuno ti fa lo sgambetto, spedendoti faccia a terra sul pavimento lastricato. Il capitano ordina alle guardie di tornare ai loro posti ed entra a sua volta, lanciandoti un'occhiata sdegnosa. Appoggia le tue cose sopra una monumentale scrivania, dietro la quale siede il capo della polizia. Il suo volto esprime un totale disprezzo: le sopracciglia aggrottate, il naso aquilino, le labbra strette, tutto rivela in lui il piccolo funzionario zelante, appartenente alla bassa aristocrazia. Ti rialzi balbettando qualche spiegazione, ma non vieni neppure ascoltato: l'uomo sta contemplando a bocca aperta il Katar Sacro che il capitano delle guardie gli mostra, sussurrandogli qualcosa all'orecchio. Vai al **72**.

253

Un'ispirazione improvvisa, quasi un suggerimento degli dei del pantheon indù, ti spinge a ignorare il traditore e ad infilare il medaglione al collo del maharajah. Le voci di decine di divinità risuonano nella tua mente, acclamando il tuo gesto. I lineamenti del defunto, finora deformati da qualche misteriosa forza sovrannaturale, si distendono. Per celebrare il tuo gesto, gli dei indù ti offrono 2 punti di Vita permanenti, da aggiungere al tuo punteggio di base! Vai al **10**.

254

Al Rakchasa non importa se quella pelle di tigre che copre le tue spalle come un elegante scialle di seta è un dono di Godbolè! La sua vista lo getta in un cieco furore: si raccoglie, prende lo slancio e scatta su di te, come spinto da una potente molla. Non hai neppure il tempo di abbozzare un gesto di difesa che sei già inchiodato al suolo, bocconi, con tutto il peso della creatura sulla schiena!

Perdi 1 punto di Vita. Non puoi usare le tue armi, e il Rakchasa ti spoglia della cappa in tutta tranquillità (cancellala dalla lista degli oggetti in tuo possesso). La creatura si rialza lasciandoti finalmente respirare, ma il tuo respiro è di breve durata! Il Rakchasa apre la porta, ti afferra per le spalle e ti scaraventa nella strada senza lasciarti la possibilità di chiarire il malinteso! Vai al **296**.

255

Sguaini la spada e resti immobile, reso invisibile dall'oscurità che regna in questo luogo. Qualcuno sta scendendo, muovendosi con estrema cautela. Stringi più forte l'impugnatura della spada e scruti nelle tenebre: non appena intravedi la sagoma dello sconosciuto riconosci la lugubre uniforme dei Thug! Uno di quegli assassini che tutti credono sterminati da dieci anni... Sembra muoversi senza difficoltà in queste tenebre, ma non nota la tua presenza. Vuoi attaccarlo immediatamente (vai al **12**) o lo segui (vai al **375**)?

256

Un nuovo cadavere giace ai tuoi piedi, immerso in una pozza appiccicosa di sangue. E dire che sei in città solo da poche ore! Dopo l'incidente all'albergo, non ti sembra il caso di parlare con le autorità locali - certamente scettiche - dei morti che costellano il tuo percorso. Perché questi maledetti forsennati ce l'hanno tanto con te? Forse vogliono eliminare un pericoloso testimone... Meglio andarsene alla svelta. Lancia due dadi: se ottieni un 12, vai al **58**, altrimenti vai all'**80**.

257

Eccoti nel cuore del Quartiere degli Affari di Kasi, consacrato al commercio e alle transazioni di ogni sorta. Una folla variopinta riempie le strade strette dove sono rag-

gruppate le diverse corporazioni: carpentieri, vasai, scultori d'avorio, distillatori, ecc. Davanti a te c'è la sinuosa via dei tessitori, con i suoi laboratori dove donne e apprendisti filano la lana, il cotone, la canapa, la corteccia, il lino... Qui vengono tessuti senza sosta rotoli di finissima stoffa di fibre vegetali, come anche di peli d'antilope. Questa arteria è senza dubbio la più animata, poiché le stoffe di Kasi sono conosciute in tutte le province circostanti e possono valere fino a diecimila pezzi d'oro. Un rapido esame del Quartiere degli Affari ti suggerisce la direzione da prendere: troverai di certo un acquirente per il Katar nelle due strade dedicate rispettivamente agli orafi e agli armaioli. Una terza strada su cui si affaccia un numero imprecisato di botteghe, brulicante di facchini e passanti, attira la tua attenzione per la sua diversità. Dove vuoi dirigerti?

Nella strada degli orafi?	Vai al **442**.
Nella viuzza dove lavorano fabbri e armaioli?	Vai al **343**.
Nella strada riservata ai mercanti di passaggio?	Vai al **305**.

258

Quarantotto ore fa, un simile prodigio ti avrebbe riempito di stupore, ma da quando hai messo piede in questa città hai imparato a non stupirti più di nulla. Una tigre che parla? Vedo che ignori l'esistenza dei Rakchasa, una razza ormai estinta che popolava una grande isola a sud di questo paese. Vuoi rispondere alla strana creatura (vai al **129**) o preferisci attaccarla? In questo caso, quale arma vuoi usare?

L'Occhio Magico?	Vai al **122**.
La tua spada?	Vai al **273**.

259

Il duello si annuncia difficile.

Primo Sconosciuto	Forza 9	Vita 12
Secondo Sconosciuto	Forza 10	Vita 10

Dopo esserti sbarazzato del primo avversario, se il suo compagno scende a 3 punti di Vita o meno, puoi scegliere se interrogarlo (vai al **212**) o continuare a batterti. In questo caso, dopo aver ucciso anche il secondo avversario vai al **260**.

260

Senza pietà pianti la spada nel corpo del tuo avversario. Non potendo riaccendere la candela, ti precipiti nella sala comune e porti in camera un tizzone ancora incandescente che hai raccolto nel focolare. Orrore! Hai ucciso i due compagni dell'uomo in nero che ti aveva attaccato! Thug assassini, ingannatori e crudeli! Da quando Ajahna ha svelato i loro piani, tentano senza sosta di recuperare il Katar Sacro ed eliminare un testimone pericoloso. Ma non sapevano con chi avevano a che fare! Perquisisci frettolosamente i cadaveri, senza successo. Deciso a non attirare l'attenzione su di te, afferri i cadaveri sotto le ascelle e li trascini verso la finestra, gettandoli poi nella viuzza sottostante. Completata l'operazione, sbarri nuovamente la porta e ti corichi tenendo la mano sulla spada, pronto a fronteggiare la minima minaccia. Vai al **128**.

261

La gabbia toracica della creatura esplode all'impatto con il raggio emesso dall'Occhio. Frammenti di organi disseccati e carbonizzati vengono proiettati in tutte le direzioni, mentre un odore pestilenziale impregna l'aria. Sfortunatamente, sei solo riuscito a rallentare il Pishaka: nonostante la spaventosa breccia aperta nel suo petto, il

mostro demoniaco riparte con passo lento ma inesorabile verso la giovane donna che urla a squarciagola. Metti da parte l'Occhio Magico, ormai inutilizzabile, sguaini la spada e ti getti all'attacco del morto vivente.

Morto Vivente	Forza 8	Vita 10

Se riesci a distruggere questo avversario soprannaturale, vai al **332**.

262

Colpito al cuore, l'uomo crolla a terra tra due grandi giare di terracotta. Non avevi mai affrontato prima un simile avversario: la sua fronte è marcata da tre tratti biancastri orizzontali; tra le sue sopracciglia è disegnata invece una macchia rossa. Non conosci il significato di questi segni distintivi. E a dire il vero, la sola cosa che importa è la feroce volontà che l'uomo ha dimostrato nel cercare di ucciderti. Il Katar, i Thug, Shiva, Kalì? Ma perché non ti lasciano in pace? Raccogli la tua arma, macchiata di sangue. Improvvisamente, ti trovi sommerso da una marea umana che sembra fluire dal Quartiere degli Affari, attraversando la strada in cui ti trovi. Nessuno fa caso all'uomo che hai ucciso, ma dalla folla sbuca improvvisamente il sadhu che avevi notato poco prima di disfarti dell'arma. Corre verso di te: se avevi discusso con lui, vai al **44**, altrimenti vai al **141**.

263

Riprendi conoscenza. I tuoi occhi si abituano rapidamente all'oscurità, e ti rialzi in piedi barcollando un po'. Avanzi verso... a dire il vero, non sai né dove ti trovi né dove dirigerti!
A tentoni, procedi lungo la parete rocciosa. Questo sotterraneo potrebbe estendersi per chilometri, e forse non ha uscite. Che pensiero allegro! Tenti di cacciarlo dalla mente e prosegui imperterrito. Il tempo scorre con estrema lentezza.
L'atmosfera è soffocante, impregnata di odori immondi che salgono dal suolo ricoperto di rifiuti. Ti senti soffocare! Improvvisamente le tue dita si posano su qualcosa di molle e umido! Un brivido d'orrore ti scuote le membra: a giudicare dalla forma, hai appoggiato la mano su un cadavere incatenato al muro e mezzo divorato dai ratti! Ma dopo tutto i morti non possono nuocerti. A occhio e croce quaggiù c'è almeno una dozzina di cadaveri, senza contare le ossa sparse che scricchiolano sotto i tuoi piedi. Vai avanti, proseguendo la tua esplorazione, e dopo qualche minuto raggiungi un bivio. Sempre a tentoni, scegli uno dei passaggi a caso. Probabilmente nessuno ha messo piede in questo sotterraneo da un bel po'; forse neppure quelli che gettano qui di tanto in tanto qualche disgraziato si sono mai spinti così lontano. Dopo un tempo che ti sembra infinito, tocchi la parete su tre lati: un vicolo cieco! Maledizione! Alzi gli occhi, tendi le braccia... e tocchi qualcosa! Delle radici! Le enormi radici di un grosso albero che cresce proprio sopra la tua testa! Le scuoti, e un po' di terra ti cade sul viso; la luce del giorno filtra negli interstizi. Gratti disperatamente la volta del sotterraneo e poco a poco ti apri uno stretto passaggio. Un fiotto d'aria pura ti sfiora il volto.
Con enorme sforzo, riesci a issarti fuori dal sotterraneo mortale. Sei in fondo ad un cortile, tuttora all'interno del

palazzo. Davanti a te, decine di uomini, giovani e vecchi, donne, bambini aspettano seduti o accucciati in lunghe file che riempiono tutto il cortile. Alcune guardie offrono scodelle di cibo a quelli che hanno fame. Una serenità indescrivibile è dipinta sul volto della gente. Questa volta la fortuna è dalla tua parte: sei sbucato nel bel mezzo della pubblica udienza! Dopo alcuni istanti cala il silenzio: il maharajah Rabindranath è apparso all'altro capo del cortile...
La nobiltà d'animo traspira dalla sua persona. Ben proporzionato, sembra più alto di quanto sia in realtà. Il suo mento volitivo è coperto da una barba curata. Una corazza di grande bellezza, su cui è inciso il simbolo del fior di loto, copre il suo torace muscoloso. Dei bracciali d'oro lavorato gli cerchiano i polsi. È vestito con grande semplicità: una tunica bianca e un turbante porpora. Alle sue spalle c'è un uomo di bassa statura, dal colorito giallastro. Improvvisamente sopraggiunge il Primo ministro Muluji che dichiara l'udienza aperta.
Mentre alcune dispute vengono regolate, analizzi la situazione. Il Primo ministro si è preso gioco di te e ti ha spedito senza tanti complimenti nei sotterranei del palazzo per sbarazzarsi della tua presenza... Ma perché? Lo fissi cercando di penetrare nel suo spirito. Per quale motivo ha agito in tal modo? E se... ma certo! I suoi occhi, il loro luccichio selvaggio, indimenticabile! E quel turbante verde che nasconde il collo... il collo e la ferita che gli hai inferto ieri!
Non c'è dubbio! Il Primo ministro Muluji e il Gran Sacerdote dei Thug sono la stessa persona! Ecco spiegato il suo comportamento...
Non riesci a trattenerti! Questa ignobile mascherata deve avere fine! Balzi avanti e ti fai strada tra la folla.
«O potente maharajah!» gridi. «Ascoltami! Il tuo Primo ministro è un traditore, è lui l'unico responsabile del complotto che ti minaccia! Ha rimesso in piedi il culto di Kalì e guida i fanatici Thug! Devi credermi...»
Un silenzio glaciale è calato sulla folla. Il maharajah esita un istante, non sa cosa dire. Il suo sguardo passa dal suo Primo ministro a te. Forse ti crede pazzo...
«La tua accusa è molto grave, straniero! C'è chi è stato giustiziato per molto meno!»
Muluji, il traditore, mormora qualcosa all'orecchio del maharajah. I tuoi peggiori timori si stanno avverando: «Il mio devoto Primo ministro dice che sei un assassino, ricercato dalle nostre guardie, e che hai anche commesso dei crimini di natura religiosa! Dice che può provarlo facilmente! A chi devo dunque credere, a te o a lui?» chiede il sovrano, sarcastico.
Sei in una brutta situazione! Vai al **428**.

264

Te ne vai senza degnare di uno sguardo o di una parola l'avido oste. L'uomo accenna a lanciarsi sulle tue tracce, ma cambia subito idea. «Al ladro! Al ladro!» urla improvvisamente. «Arrestatelo! Ha saccheggiato il mio albergo!»
Questo maledetto ti sta mettendo nei guai: i passanti ti fissano con insistenza e a poco a poco la folla si raccoglie attorno a te. Le grida e il pigia pigia ti suggeriscono che i guai non tarderanno a venire. Fermamente deciso a evitare le complicazioni, ti dai ad un'eroica... fuga! Spintonando i passanti senza pietà, ti infili nella prima stradina laterale che trovi, mentre l'albergatore grida a squarciagola. Ma si sgola invano, perché riesci a seminare i pochi inseguitori senza troppa fatica. Ora la via è libera, e prendi un'andatura normale, pronto però a scappare se qualche guardia si fa viva. È una fortuna che tu sia stato in guardia, poiché una sagoma scura sbuca improvvisamente a pochi passi da te: è uno dei sinistri individui che

266 - *La statua rappresenta una creatura la cui origine si perde nella notte dei tempi .*

hai incontrato poco fa. Le sue intenzioni non sembrano amichevoli, a giudicare dalla lunga daga affilata che stringe tra le mani. Sguaini immediatamente la spada e ti addossi al muro stringendo i denti, pronto a respingere l'assalto.

Secondo Assassino	Forza 10	Vita 10

Se riesci a eliminarlo, vai al **256**.

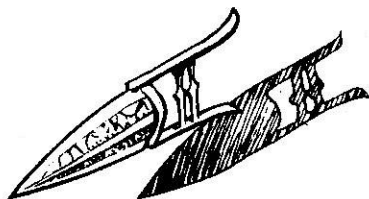
265

Con un potente calcio spedisci tra i cespugli la testa della maledetta spia, accanto al corpo. Dissimulato con cura il cadavere, affretti il passo verso il centro dell'isola.
Vai al **195**.

266

Pochi minuti dopo approdi sull'isola dei Thug. A una decina di metri dalla riva, un fenomeno straordinario sta avendo luogo: delle mura metalliche, lisce e nere, salgono verso il cielo con un fragore assordante. Sembrano circondare completamente l'isola, tagliandola fuori dal resto del mondo!
Un solo passaggio resta aperto: uno stretto sentiero che fiancheggia una strana statua. Mentre ormeggi la barca, diversi Thug avanzano verso la statua e vi posano la mano. Rappresenta una creatura leggendaria, la cui origine risale alla notte dei tempi: il Demone dai Mille Occhi.

La sua stretta vigilanza ne fa l'inquisitore più temuto del mondo indù. Il suo terrificante aspetto, una massa brulicante d'arti e globi oculari, lo rende decisamente impressionante.
Se vuoi unirti al corteo dei Thug che si dirigono verso il centro dell'isola dovrai passare accanto alla statua del Demone. Avanzi lentamente, riflettendo. Qual è la tua prossima mossa?

Vi passi accanto, facendo finta di poggiarvi la mano?	Vai al **321.**
Imiti gli adoratori del Male e tocchi anche tu la statua?	Vai al **50.**

267

Nella borsa del Thug trovi due pezzi d'oro, ma nonostante le tue accurate ricerche non trovi nient'altro (aggiungi questa somma al tuo totale d'oro). Hai perso fin troppo tempo, devi deciderti a vendere quest'arma ingombrante. Lancia due dadi: se il risultato è 11 o 12, vai al **191**, altrimenti vai al **241**.

268

Uno dei compagni di Gundrahna si eclissa un istante e ricompare poco dopo portando una brocca e dei boccali di elegante fattura. Bevendo a piccoli sorsi un delizioso vino, fai scivolare lo sguardo sulle statue che vi circondano. La maggior parte di esse rappresenta il dio Shiva a quattro braccia: nelle mani superiori stringe un tamburello e un tridente, le altre fanno rispettivamente il gesto di dare e rassicurare. La sua fronte è ornata da tre linee e dal terzo occhio, quello della conoscenza spirituale. Attorno al collo e ai polsi si attorcigliano, a guisa di gioielli, tre serpenti. Altre sculture lo ritraggono mentre danza, circondato da un'aureola di fiamme, o immerso nella meditazione. «Shiva è il signore del mondo» commenta il Gran Sacerdote, «e la sua personalità è fatta di contrasti. Noi lo chiamiamo "benefattore" e "distruttore" poiché Shiva è la fonte del Bene e del Male, della Miseria e della Salute, della Vita e della Morte. Lo assiste la dea Durga, custode della forza divina che anima Shiva. Durga possiede molti volti: è Parvati o Uma, la figlia della montagna; Ambika, colei che genera; Sati, la buona sposa che si getta nel fuoco per amore di suo marito; Gauri la brillante, Kalì la nera e, ovviamente, Durga la graziosa, coperta di gioielli, ma potentemente armata per distruggere tutti i suoi nemici. Tutti questi aspetti sono indissociabili, e solo dei cervelli malati, o dei barbari, hanno potuto concepire Kalì, dispensatrice di lacrime e signora del caos, come un'entità separata da Durga. Per nostra sfortuna, capisco dal tuo racconto che la minaccia dei Thug cova nuovamente tra le mura stesse di Kasi. Ma grazie al tuo coraggio, le folli ambizioni di questa setta saranno presto annientate. Con il Katar Sacro al sicuro tra le nostre mura, il nuovo capo religioso dei Thug non potrà mai provocare la rivolta generale di cui ha bisogno per realizzare i suoi sogni insensati. Presto o tardi verrà catturato, e finirà come il suo predecessore di dieci anni fa: squartato! E nello stesso momento in cui le sue membra strappate rotoleranno nella polvere, l'empio proposito d'instaurare il regno di Kalì sull'universo svanirà per sempre. Non posso dirti di più, poiché la nostra religione racchiude dei misteri che non possono essere svelati a chi non ha fede in Shiva. Altre occupazioni richiedono la mia

attenzione, dobbiamo lasciarci. Posso fare qualcosa per te?»
Si è fatto tardi, il tuo incontro con Gundrahna giunge al termine. Se hai trovato i frammenti di un medaglione spezzato e vuoi parlarne al Gran Sacerdote, vai al **69**. Altrimenti vai al **300**.

269

La viuzza è quasi deserta. Rapido come la folgore, sguaini la spada e attendi a piè fermo le guardie. Le lunghe lance di cui sono armate ti impediscono di ferirle gravemente. Se durante il duello il tuo risultato ai dadi è esattamente il doppio di quello del tuo avversario, riesci a spezzare in due la sua arma. Con la lancia ridotta ad un inutile troncone di legno, la guardia sarà costretta a combattere con la sua corta spada, perdendo allo stesso tempo 3 punti di Forza. Beninteso, questo colpo magistrale può riuscirti una sola volta per ciascuno dei tuoi avversari. Li devi affrontare simultaneamente.

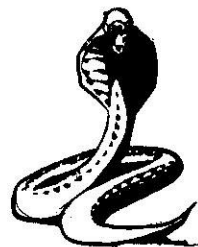
Prima Guardia	Forza 10	Vita 7
Seconda Guardia	Forza 10	Vita 8

Se vinci, vai al **4**.

270

Non hai tempo da perdere con queste superstizioni! Sferri un potente colpo di piatto alla vacca addormentata: ne va della tua vita! L'animale, impaurito, muggisce di terrore e si alza pesantemente. Il suo grande corpo ti urta, proiettandoti nel bel mezzo dei tuoi sbalorditi assalitori. Approfittando della confusione, ti rialzi in fretta e imbocchi la viuzza più vicina. Dopo qualche minuto di corsa sfrenata, ormai certo di aver seminato i tuoi inseguitori, ti fermi a riprendere fiato. Vai al **18**.

271

Il raggio rossastro che scaturisce dall'Occhio colpisce senza pietà il sadhu. Il suo corpo disintegrato si disperde ai quattro venti, ma la tua brutale reazione non è passata inosservata. La folla si stringe attorno a te, inferocita per il barbaro crimine. Gli Indù considerano i sadhu alla stregua di incarnazioni della divinità e non permettono che si torca loro un capello. Vuoi affrontare la folla (vai al **37**) o ti dai alla fuga (vai al **219**)?

272

Messe in guardia dal tuo grido, una dozzina di guardie armate sbuca da tutti i lati e ti circonda. «Sei tu che hai chiamato, straniero?» sbotta il capitano, sotto gli sguardi divertiti dei suoi uomini. «Un altro morto, eh? Allora, hai visto tutto? Devi seguirci al posto di polizia. Faremo una bella chiacchierata!» Questo spiegamento di forze non ti piace: ti sei cacciato in una bella trappola, e non hai modo di uscirne... La scorta, un po' troppo buona per i tuoi gusti, ti conduce attraverso il Quartiere degli Affari; commercianti e passanti ti osservano con sospetto e bisbigliano al tuo passaggio.
Al posto di polizia, un'immensa costruzione in legno (come la maggior parte delle abitazioni di Kasi), vieni condotto in una stanza già occupata da diverse persone. «Resta un attimo qui» dice il capitano. «Tra un po' tocca

a te, ma devi lasciare le tue cose all'entrata: è la legge! Non aver timore, nessuno oserà rubartele. Le riprenderai al momento di andartene... più tardi!» Un rifiuto comporterebbe senza dubbio l'arresto: di malavoglia, obbedisci al capitano. Improvvisamente la porta si richiude alle tue spalle e un chiavistello viene fatto scorrere rumorosamente. Perché ti rinchiudono? Non sai nulla di questo crimine! Accanto a te, un uomo si lamenta senza tregua. «Ammesso che il giudice arrivi oggi... Meglio avere una mano tagliata che essere impiccato per un semplice borseggio...» Ti senti pervadere dall'inquietudine, e una rapida inchiesta tra i tuoi compagni conferma i tuoi peggiori dubbi: ti hanno messo insieme ai criminali in attesa di giudizio! Sfortunatamente, il magistrato tiene corte a Kasi solo una volta alla settimana; gli altri giorni i sospetti vengono impiccati senza troppi complimenti, per evitare il sovraffollamento delle prigioni... Dev'esserci un errore! Tempesti la porta di pugni, chiedendo di essere liberato.
«Se credi che ci sia il tempo di cercare i veri colpevoli di ogni crimine ti sbagli di grosso, straniero» risponde una voce al di là dello spioncino. «La festa di Durga-Puja comincia domani, e la polizia ha altre gatte da pelare!» Urlando e prendendo a calci la porta, proclami la tua innocenza e chiedi di vedere il capo della polizia. Improvvisamente la porta si apre e il capitano che ti ha arrestato, stanco di starti ad ascoltare, ti fa uscire. «Va bene, va bene... Passa avanti!» La sua mano ti stringe il polso in una morsa d'acciaio; il capitano ti trascina verso un'altra porta. Il capo della polizia, appollaiato dietro una monumentale scrivania, ti squadra con disprezzo. Le sopracciglia aggrottate, il naso aquilino, le labbra sottili, la tunica drappeggiata con cura e bordata d'oro rivelano in lui il nobilotto superbo, il piccolo funzionario zelante. Dovrai usare tutta la tua capacità di persuasione per convincerlo della tua buona fede. Ma, alla vista della tua spada e del sacco, appoggiati davanti al funzionario, senti rinascere la speranza (vai al **413**).

273

Puoi opporre solo la tua lama tagliente alle unghie affilate e alle inquietanti zanne del Rakchasa.

Rakchasa	Forza 13	Vita 15
	Modificazione-danno: +1	

Se il tuo avversario non ti riduce a cibo per cani, vai al **275**.

274

La scimmia parlante ti fa cenno di stenderti su una pietra piatta e ti invita a riposarti un po'. Segui il consiglio, riflettendo sul modo migliore per eludere la vigilanza del primate. Una giovane scimmia dal pelo ancora lanuginoso balza ai tuoi piedi e vi depone una brocca d'acqua fresca. Ti disseti con piacere, ma sei ormai certo che questo esercito scimmiesco non ti lascerà penetrare nel tempio senza un buon motivo. Cosa vuoi fare?

Dici alla scimmia che vuoi incontrare il Gran Sacerdote?	Vai al **304**.
Ti nascondi poco distante e attendi la notte?	Vai al **183**.

275

Il Rakchasa è morto, con il cuore trapassato dalla lama della tua spada. Vuoi ispezionare la stanza (vai al **322**) o te ne vai senza perdere un attimo (vai al **296**).

276

L'effetto nocivo della bevanda si manifesta immediatamente, minando la tua volontà e trasformando le tue percezioni in una visione turbinante, color rosso sangue. Uno spaventoso desiderio di vomitare ti scuote le budella. Trattenere le grida ti costa una fatica tremenda. Il veleno ti scorre nelle vene, ma prima che abbia completato la sua opera ti resta il tempo di lanciare due dadi. Aggiungi la cifra ottenuta al tuo totale di Forza (senza dimenticare che, forse, è dimezzato). Il risultato è superiore o uguale a 24? Vai al **139**. Non supera 23? Vai al **121**.

277

Nonostante i suoi sorrisi rassicuranti, Pundipani ti scruta nervosamente. Sospetti qualcosa, ma non sai che fare! Improvvisamente la situazione precipita! L'adoratore di Shiva lancia un grido di trionfo quando finalmente trova quello che cercava: abbassa fulmineamente una leva, nascosta dalla tenda, e il pavimento cede sotto i tuoi piedi... La lastra circolare su cui ti trovavi era un trabocchetto abilmente camuffato! Al termine di un volo di cinque metri, atterri violentemente su uno strato di paglia, troppo sottile per i tuoi gusti (perdi 1 punto di Vita). Che succede? Hai restituito un oggetto sacro al sacerdote di un culto che ti è del tutto estraneo, e come ricompensa ti sbattono in fondo a una segreta puzzolente? Non riesci a credere che possa esistere una simile infamia! Ma prima di mettere in luce questo mistero devi trovare il modo di uscire. C'è un problema però: non sei solo! Tre paia d'occhi color ambra luccicano nell'oscurità. Il soffio di

un alito bruciante ti sfiora il volto. Tre sagome slanciate ti girano attorno, lanciando rauchi ruggiti e facendo scricchiolare la paglia sotto le zampe unghiute. Una di esse balza improvvisamente nel fascio di luce che cade dall'apertura nel soffitto: una tigre sanguinaria! Te la devi vedere con tre felini feroci e affamati! Se Godbolè ti ha benedetto, vai al **117**, altrimenti come reagisci?

Sguaini la spada?	Vai all' **89**.
Ti affidi al potere devastante dell'Occhio Magico?	Vai al **225**.
Cerchi disperatamente un'uscita?	Vai al **408**.

278

Prima che tu abbia il tempo di agire, il capo della polizia si getta su di te brandendo la spada e ti inchioda sul posto. Agonizzante, in una pozza di sangue che si allarga a poco a poco, ti chiedi perché diavolo devi finire i tuoi giorni in questo modo sordido, in un paese straniero, in un'epoca che non è la tua e, soprattutto, a causa di un oggetto di cui ignori tutto... Mentre l'ultimo soffio di vita sfugge dalle tue labbra, ti arrendi al destino: non c'è risposta alle tue domande...

279

Uno scheletro schizza su dal terreno, armato di una larga spada ricurva semiarrugginita. Agita rabbiosamente la spada, ma senza toccarti. Sei addossato alla porta, per il momento fuori portata, e lo scheletro non accenna ad avanzare: anzi adesso è immobile, e le sue orbite vuote seguono ogni tuo movimento. Vuoi scappare (vai al **296**) o attacchi lo scheletro (vai al **43**)?

280

Cerchi a tentoni il chiavistello della porta, celato dal denso fumo. Ad ogni istante le mascelle del diabolico mostro potrebbero serrarsi su di te e distruggerti. La tua mano sinistra spazza uno scaffale, rovesciando alcune fiale di terracotta mentre i tuoi movimenti si fanno via via più febbrili. Le tue dita si richiudono sul collo di un lungo flacone, proprio nel momento in cui l'altra mano trova finalmente il chiavistello. Senza gettare neppure uno sguardo alle tue spalle, apri violentemente la porta e ti precipiti nella via richiudendoti violentemente il battente alle spalle. Solo adesso ti rendi conto di stringere ancora tra le mani il flacone di terracotta. Lancia due dadi. Che risultato ottieni?

5 o meno? Vai al **172**.
6, 7 o 8? Vai al **146**.
9 o più? Vai al **293**.

281

La prima tigre si appresta a balzare ma ad un tratto indietreggia. Una voce melodiosa risuona nell'aria, ma solo tu puoi sentirla: *«Ancora una volta, vengo in tuo aiuto! Ringrazia Shiva che sa aiutare i giusti nei momenti difficili»*.
Il dio indù ti ha offerto la sua protezione, e infatti le tigri si accucciano ai tuoi piedi, ronfando come gattoni e lasciandosi accarezzare. Allibiti, gli spettatori contemplano questa scena inaudita. Hai superato la prova!
Vai al **401**.

282

Non ti piace che ci si prenda gioco di te! La commedia è durata abbastanza! Raccogli una pietra e la getti contro la

statua. La pietra colpisce però il monaco, ferendogli il mento.
Barcollando un po', il poveretto lancia un grido d'allarme. Immediatamente un esercito di monaci irrompe sulla scena brandendo delle lunghe picche. Tenti di farli ragionare (vai al **160**) o fuggi via a gambe levate (vai al **392**)?

283

Incroci un sadhu, uno di quei mistici che hai visto spesso lungo il corso del Gange. Con il viso coperto di cenere e il corpo coperto unicamente da un perizoma arancione, questi santi uomini percorrono il paese in lungo e in largo, soli o in piccoli gruppi. Vivono di elemosine e sono rispettati da tutti poiché sono estranei alle preoccupazioni di questo mondo. Hanno rinunciato alla loro famiglia e vivono al di sopra della legge, impiegando il tempo a meditare sull'universo infinito o sul destino dell'essere. Alcuni sono dotati di poteri mentali sorprendenti, altri praticano l'ascesi, tentando di raggiungere la concentrazione necessaria per accedere alla "luce". «Che paese strano!» pensi. Ma i recenti avvenimenti ti hanno fatto capire che le sorprese non sono finite...
Il sadhu è seduto all'ombra di una palma, nella posizione del loto. Circondato da una fitta folla, predica con veemenza gli insegnamenti di un testo religioso. Per un

attimo incroci il suo sguardo, rabbrividendo: hai la sensazione che la tua anima sia stata messa a nudo. Scacci questo pensiero dalla mente e tenti di aprirti un varco nella massa compatta dei fedeli. Vai al **257**.

284

Tendendo l'orecchio al minimo rumore, percorri un centinaio di metri senza trovare nulla. Più in là, altre stradine incrociano quella in cui ti trovi e ogni ricerca si fa inutile. Il Thug ha avuto tutto il tempo di perdersi nel dedalo di questo quartiere. Deluso, fai marcia indietro, ma un rumore soffocato alle tue spalle ti fa sussultare. Vai al **462**.

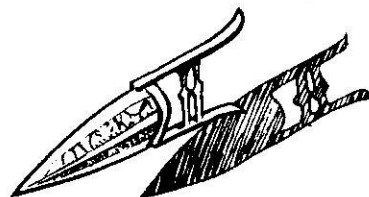
285

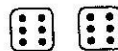
Te ne vai senza degnare di uno sguardo l'avido oste. Ma costui è fermamente deciso a recuperare un po' di soldi: ti afferra per la manica e urla: «Aiuto! Ho acchiappato un ladro! Aiuto! Guardie!» Scuoti con tutte le tue forze il braccio, ma non riesci a liberarti. Diversi passanti, attirati dalle grida dell'albergatore, si sono fermati davanti alla locanda e ti scrutano incuriositi. Improvvisamente, due sagome vestite di nero sbucano all'angolo dell'edificio e si avvicinano. Nello stesso momento, due guardie si fanno largo tra la folla. Maledizione! I due compagni dell'assassino che hai ucciso si mescolano ai passanti col favore dell'oscurità! Tenti di attirare l'attenzione delle guardie sui movimenti dei due individui dall'aria losca e dalle intenzioni poco oneste, ma i tuoi sforzi sono vani. Assordati dal torrente di parole dell'oste, che sta spiegando a modo suo il combattimento appena avvenuto e le sue false accuse, i due soldati non hanno dubbi: in prigione! Le armi ed il sacco ti vengono confiscati, e vieni spinto sotto buona scorta attraverso la città. Al posto di polizia, un secondino apre una pesante porta rivestita di ferro e ti spinge violentemente in un'umida cella. Vai al **2**.

286

Percorri ancora qualche metro nelle strade del villaggio lacustre, ma le porte rifiutano di aprirsi. All'improvviso un latrato feroce ti fa sussultare. Sei vestito da Thug? Vai al **114**. Altrimenti vai al **311**.

287

L'Occhio Magico ha perso il suo potere. È inutilizzabile! Vuoi usarlo per colpire il capitano delle guardie (vai al **278**), o il capo della polizia (vai al **251**), o fuggi senza perdere un istante (vai al **118**)?

288

Lo spettacolo che si offre ai tuoi occhi, rischiarato da strani bracieri che diffondono una luce fredda e rossastra, ti mozza il respiro. Le file dei Thug si perdono nell'oscurità e non riesci a determinarne il numero preciso, ma senza dubbio sono parecchie centinaia.
Al centro dello spazio circolare delimitato dalla folla di fanatici, un altare di pietra rosso mattone occupa il posto d'onore. Un'enorme statua alta parecchi metri, grottesca nella sua bruttezza, lo sovrasta. Sì, la riconosci, non c'è possibilità di sbaglio: le braccia troppo numerose, la bocca immensa, le sue collane di crani e ossa umane, il piedistallo incrostato di sangue secco... Kalì la spietata!
Un sordo mormorio muove senza sosta le labbra dei Thug, immersi in un'intensa trance religiosa. Una giovane indù,

seminuda, con gli occhi sfavillanti, si stende spontaneamente sull'altare: i suoi tratti delicati, ora sconvolti, rivelano un'abominevole estasi. Rabbrividisci inorridito. La folla scandisce ora il nome della dea, sempre più veloce, sempre più forte! Le labbra della vittima si incurvano in un sorriso incosciente.
«Kalì! Kalì! Kalì!» urlano i fanatici.
Una sagoma alta, con il volto velato, completamente vestita di nero, avanza verso l'altare. I suoi occhi brillano d'una luce malvagia mentre scandisce una cantilena dissonante. Tra le mani dello sconosciuto, brillante come una folgore, scintilla il Katar Sacro!
Se indossi una cappa d'oscurità, fili velocemente al **352** senza leggere oltre. Altrimenti continui a leggere.
Attorno a te, i fanatici si passano di mano in mano larghe coppe colme di liquido scarlatto e fumante, dal profumo speziato. Tuffano deliziati le labbra nel liquido. Ben presto, il Thug alla tua sinistra ti porge una coppa dopo aver bevuto un sorso. Vuoi bagnarti anche tu le labbra con la bevanda (vai al **315**) o la rifiuti e ti lanci all'attacco (vai al **342**)?

289

Percorri velocemente la strada che porta al palazzo. Dopo tante lotte per rientrare in possesso di questo maledetto pugnale, non vedi l'ora di affidarlo al maharajah.
Il sontuoso palazzo dove risiede il governo di Kasi è finalmente davanti a te, ma l'accesso è sbarrato da quattro guardie armate dall'aria feroce. Vedendoti avvicinare, una di esse avanza: «Altolà, straniero! Abbiamo l'ordine di non lasciare passare nessuno, tranne che in casi eccezionali! La sorveglianza è più stretta: si dice che stanotte avranno luogo strani avvenimenti. Pare che si complotti contro la vita del maharajah. Vai per la tua strada, sarà meglio per te!»
Che tracotanza! Non hai superato tutte queste prove per farti sbattere la porta in faccia da una guardia zelante! Cosa vuoi fare?

Decidi di sbarazzarti delle guardie con le maniere forti? Vai al **427**.
Spieghi il motivo della tua presenza? Vai al **188**.

Se hai già incontrato il Primo ministro Muluji, vai al **363**.

290

Hai fretta di raggiungere il villaggio lacustre, prima che l'oscurità sia completa. L'eclisse avanza rapidamente: la luna copre già più di un quarto del sole. I pellegrini e gli altri partecipanti al Durga-Puja completano i preparativi. Leggi nei loro occhi i segni inconfondibili del panico. Nessuno sa cosa succederà quando l'eclisse sarà al culmine...
L'ammasso di capanne traballanti, appollaiate su alte palafitte, merita a malapena l'appellativo di "villaggio". Posi delicatamente il piede sul primo pontile, temendo di vederlo cedere all'improvviso: le tavole sono completamente marce. Penetri in un dedalo di capanne di rami, ripari di fortuna in papiro, strette passerelle . I vapori dei cibi cotti, d'incenso o d'immondizia che si sprigionano dall'insieme formano un miscuglio scoraggiante. Sembra alquanto improbabile che questo misero luogo sia il rifugio dei misteriosi Thug. D'altronde non sai dove dirigerti. Basta con le esitazioni! Bussi ad una porta a caso: quella da cui emana un forte odore di frittura (vai al **455**)? O

quella da cui si levano le voci di alcuni giocatori di dadi (vai al **368**)?

291

Ti accorgi subito che si tratta di un Thug, ma ormai non è pericoloso! È irrimediabilmente morto: dalla sua schiena spunta un pugnale. Getti intorno uno sguardo furtivo, ma non vedi nulla di allarmante. L'assassino (a meno che non sia un misterioso salvatore) si è volatilizzato, e nessuno sembra aver notato questo duello nell'ombra. Vuoi lasciare subito questo luogo e vendere al più presto l'arma color della notte prima che ti causi qualche noia (vai al **241**) o frughi tra le vesti del cadavere (vai al **267**)?

292

Lancia due dadi: se il risultato è superiore o uguale a 9, vai al **226**, altrimenti vai al **251**.

293

Hai tra le mani una pozione di guarigione. Una volta bevuta, i suoi effetti sono immediati: dovrai lanciare un dado, e il numero ottenuto sarà quello dei punti di Vita riacquistati dalla persona che ha inghiottito la pozione. Ma attento, non si può bere la pozione *durante* un combattimento.
Infili il flacone nel sacco (aggiungilo agli oggetti in tuo possesso) facendo attenzione a non romperlo, poi vai al **177**.

294

La tua pazienza viene finalmente ricompensata dall'arrivo di una guardia armata di lancia che ti invita a seguirla. Ti guida in fondo al corridoio principale e si ferma davanti a una porta. «Il capo della polizia ti accorda un po' del suo tempo, straniero. Ma prima devi adeguarti alla regola

e affidarmi le tue armi e il sacco. Non temere: dopo questo colloquio ti verrà restituito tutto. È una semplice misura di sicurezza...»
Il capo della polizia sembra essere piuttosto prudente... o molto minacciato. Vuoi obbedire senza discutere (vai al **155**) o rifiuti (vai al **242**)?

295

Per prudenza, decidi di non parlare delle tue avventure di ieri. «Godbolè, la tua saggezza è preziosa per le mie ricerche concernenti un'arma dall'aspetto strano. La sua lunga lama è nera come la notte, e l'impugnatura è tempestata di gemme. Sai dirmi qualcosa al riguardo?»
«Il Katar Sacro! Non c'è dubbio... Ma com'è possibile che tu, uno straniero, desideri possedere un tale oggetto?»
Il tuo volto non tradisce i tuoi pensieri.
«Cosa sai dirmi riguardo a questo... Katar?»
«La tradizione vuole che sia appartenuto a Shiva in persona, e i testi sacri gli attribuiscono poteri benefici o malefici, a seconda dell'uso che ne venne fatto. Ma tutto ciò risale alla notte dei tempi e si narra che il Katar sia stato distrutto nella terribile lotta che oppose i discepoli di Shiva e i Thug, i sinistri adoratori del Male. Costoro chiamarono l'arma, "Katar del sacrificio supremo" ma la ragione di tale nome si è persa. Tutto ciò non ha però più alcuna importanza... E forse il pugnale non è mai esistito veramente; forse è solo una leggenda tenace, come suggeriscono alcuni eretici che rifiutano di riconoscere l'esistenza degli dei! Le mie conoscenze finiscono qui. Sei soddisfatto?»
Queste rivelazioni ti lasciano profondamente perplesso. Non c'è alcun dubbio: i Thug che ti hanno attaccato volevano rubare il Katar che qualcuno ha infilato nel tuo sacco. E questo qualcuno non può essere che il vecchio nella taverna all'ingresso di Kasi. Eccoti caricato di una

responsabilità ben grave... Una sola cosa è certa: devi sbarazzarti di questo oggetto e riprendere il tuo viaggio! Vuoi mostrare il Katar al guru e gli racconti le tue disavventure con i Thug (vai al **20**) o prendi congedo dal vecchio e cerchi consiglio altrove (vai al **431**)?

296

Eccoti nuovamente nella strada, ma per fortuna nessuno sembra prestarti attenzione: nessun lancio di pietre, nessuna manifestazione di ostilità. Puoi fare il punto della situazione in tutta tranquillità. Ti trovi nello stesso punto in cui eri prima di nasconderti, al limite dei quartieri bassi, e non hai ancora ottenuto la minima informazione sul luogo in cui i Thug potrebbero aver nascosto il Katar Sacro. Ma ora il tempo stringe. Il disco della luna comincia a sovrapporsi a quello del sole: è l'inizio dell'eclisse! Come se non bastasse questa arteria, fino a pochi istanti fa brulicante di gente, è diventata improvvisamente, misteriosamente deserta. Si potrebbe credere che il cataclisma di cui parlava Indranapurna abbia già avuto luogo! Ma degli sprazzi di musica, canti e grida di gioia portati dal vento ti rassicurano: senza dubbio la folla si è ammassata laggiù per seguire una cerimonia religiosa. Ad ogni modo non ti resta che proseguire a casaccio: prima o poi finirai per scoprire un indizio che ti metterà sulle tracce di questi maledetti adoratori di Kalì. Speranzoso, ti dirigi a sinistra, verso le rive del Gange (vai al **92**).

297

Se questo adoratore del Male muore senza parlare, lo avrai seguito invano. Devi assolutamente conoscere la sua destinazione, e tanto peggio per i monaci shivaisti! Ti getti nella mischia; il sospiro di sollievo del Thug ti strappa un sorriso sarcastico. Dovrai affrontare tre Bramini. Dai inizio al duello con i primi due e poi, quando uno di essi sarà morto, il terzo entrerà in lizza.

Primo Bramino	Forza 8	Vita 9
Secondo Bramino	Forza 9	Vita 11
Terzo Bramino	Forza 9	Vita 11

Se li metti tutti e tre fuori combattimento, vai al **391**. Altrimenti, che Kalì ti accolga nel suo seno...

298

Non puoi correre il rischio di attardarti in questi luoghi. Hai già discusso abbastanza con la polizia di Kasi! Senza degnare più della minima attenzione il cadavere del Thug, ti affretti a lasciare questo luogo poco sicuro e vai al **38**.

299

Ordini al tuo avversario indifeso di non muovere un muscolo finché non avrai fatto luce nella stanza e avanzi prudentemente. Ahimè, non hai fatto i conti con la furbizia del tuo avversario: appena gli volti la schiena, l'individuo tira fuori un pugnale che teneva nascosto sotto l'ampia tunica e si getta su di te. Stremato dalla fatica, reagisci troppo lentamente e crolli a terra con un polmone trafitto da parte a parte. Non sai cosa succederà in seguito, perché l'assassino impugna nuovamente il pugnale e te lo pianta nel cuore...

300

Ti resta molta strada da fare, e non puoi attardarti ancora. «Poiché il cammino delle nostre esistenze si separa qui, accetta questo modesto dono in segno della mia riconoscenza». Gundrahna solleva la tua mano sinistra e ti infila un anello d'argento all'indice. Sul castone è inciso il volto di Shiva. Ringrazi il Gran Sacerdote e prendi congedo. Ti fermi alcuni istanti davanti alla statua del dio

Ganesha, figlio di Shiva, il cui corpo florido, con le quattro braccia e la testa d'elefante, ti affascina stranamente. Questa divinità gode di un'immensa popolarità. Guida la mano dei poeti e degli scrittori, procura ricchezze e spiana gli ostacoli. Ma non puoi soffermarti troppo su questi idoli: Shangri-La e la felicità eterna ti attendono!

Il pomeriggio volge al termine, e il sole si appresta a sparire dietro l'orizzonte. Esci dall'edificio e attraversi un cortile. Costeggiando il muro, rifletti su come procurarti alla svelta un cavallo, indispensabile per il tuo lungo viaggio. Con tua enorme sorpresa, riconosci nella penombra il piccolo uomo vestito con un perizoma che cammina davanti a te: Pundipani! L'adoratore di Shiva stringe tra le mani un oggetto oblungo, avvolto nella stoffa, che assomiglia terribilmente al Katar Sacro. Ma perché si dirige verso l'uscita del tempio? Gundrahna gli ha ordinato di consegnare l'arma a uno dei discepoli che si trovano nei suoi appartamenti... Pundipani non ha notato la tua presenza. Cosa vuoi fare?

Lo segui?	Vai al **234**.
Lo chiami e gli chiedi dove sta andando?	Vai al **350**.
Lo attacchi immediatamente?	Vai al **429**.

301

Rintuzzi ferocemente gli assalti frenetici del tuo avversario.

Thug	Forza 10	Vita 12

Se vinci, vai al **339**.

302

Hai già ammirato una simile effigie accanto al Gran Sacerdote Virasniya: è Lakshmi, dea della fortuna e della prosperità, sposa di Vishnu. Sei penetrato nell'unico tempio di Kasi consacrato a questo culto. Ad un tratto qualcuno ti batte sulla spalla. Ti volti di scatto portando la mano alla spada... e tiri un sospiro di sollievo. Non hai nulla da temere: la polizia non ha ritrovato le tue tracce. Davanti a te c'è un allievo del Bramino, uno di quelli che sono sfuggiti al massacro perpetrato dai Thug per impossessarsi del Katar. Ti ha riconosciuto e ti invita a seguirlo in una piccola stanza in fondo alla cappella. Vi sedete entrambi su dei bassi sedili, e il tuo compagno ti porge una coppa colma di bacche scarlatte. Il loro gusto è amarognolo, ma abbastanza gradevole. Riveli al sacerdote il messaggio del consigliere spirituale del maharajah. Via via che prosegui, il suo volto impallidisce. «Sfortunatamente» dice, «non conosco il rifugio dei Thug. Dopo la terribile imboscata di ieri non ne ho più visti. Noi seguaci di Vishnu siamo troppo pochi per aiutarti nelle tue ricerche. Ma fammi pensare... Ho qualcosa che potrà servirti». Apre un cofanetto di legno e si mette a frugare. «Ecco qua!» esclama bruscamente, porgendoti una cappa nera. «Questo mantello è dotato di poteri magici. Se lo indossi e cali con cura il cappuccio sul viso diventerai invisibile. Ma dovrai evitare i movimenti bruschi. Attento! Questo indumento conserva i suoi poteri solo dal tramonto all'alba, quando regnano le tenebre. E ti raccomando di tenere questa Cappa d'Oscurità al riparo nel sacco: il minimo raggio di sole le farebbe perdere i suoi poteri...» ringrazi il discepolo di Virasniya e gli prometti di usare il mantello magico solo in caso di grave necessità. Attraversi nuovamente la sala di culto e lasci il tempio (vai al **296**).

303

In silenzio fai il giro della sala di culto, ma non scopri nulla di utile. I Thug non si nascondono qui, né hai avuto

la fortuna inaudita di trovare il Katar abbandonato sul pavimento... Facendo attenzione a non disturbare i fedeli immersi nelle loro meditazioni, lasci il tempio e vai al **296**.

304

La scimmia volge gli occhi verso la statua in cima alla colonna e, per un attimo, ti sembra di vederla annuire. Rinunci a capire qualcosa degli strani riti vishnuisti e segui la scimmia fino alla porta. Un monaco barbuto, dalla corporatura impressionante, appare sulla soglia e attende impassibile incrociando le braccia. Una mazza enorme gli pende dal collo. Ti fa cenno di seguirlo.
Entri in un grande cortile quadrato, invaso dalla vegetazione spontanea. Ci sono numerosi monaci vishnuisti in meditazione, immobili, con i volti incorniciati dalle barbe. Lunghe chiome scendono sulle loro spalle, e indossano semplici tuniche di lino bianco. La tua presenza non fa loro alcun effetto, e il colosso ti ordina di attraversare il cortile. Raggiungi così un muro in rovina, in cui si apre un passaggio ombroso. La tua guida si ferma: «Non posso proseguire oltre. Ma se il tuo cuore è puro e la tua volontà infallibile, troverai il Gran Sacerdote Virasniya in fondo a questo passaggio... se riesci a percorrerlo tutto!» conclude sinistramente.
Una griglia si abbatte alle tue spalle: ora puoi soltanto avanzare. Maledicendo l'accoglienza poco amichevole, ti inoltri nelle tenebre (vai all'**81**).

305

La strada alla tua destra raccoglie un numero notevole di passanti, attratti più dall'allegra confusione che dalla qualità delle merci. Mercanti dagli occhi a mandorla vendono pezze di seta dalle tinte sgargianti, o raccontano mille storie vantando lo splendore dei palazzi del Celeste Impero. Ti fai strada a fatica tra la gente, in cerca di un mercante disposto a pagare un buon prezzo per l'oggetto di cui ti vuoi sbarazzare. Davanti a te un cestaio dispone i suoi panieri di tutte le forme e misure accatastandoli uno sull'altro, e invadendo metà strada. Si forma un ingorgo, e vieni sospinto contro un gigantesco paniere chiuso da un coperchio finemente intrecciato. Improvvisamente, un uomo che indossa un'ampia tunica bianca spinge di lato i passanti senza alcun riguardo, tenendo alta una grossa scimitarra. Si getta su di te, lasciandoti appena il tempo di scansarti. Ma, cosa strana, non eri tu il bersaglio, e la sua arma trapassa il grosso paniere che ti bloccava il passaggio! Sorpreso da questo gesto apparentemente assurdo, lasci che l'uomo fugga. Uno spettacolo incredibile si offre ai tuoi occhi: una macchia rossa si sta formando lentamente sotto il paniere. Lo sconosciuto è volato in tuo soccorso, o sei soltanto il testimone di un regolamento di conti particolarmente violento? Per dissipare i dubbi, dovresti vedere cosa c'è esattamente nel cesto... Vuoi soddisfare la tua curiosità (vai al **40**), chiedi aiuto (vai al **272**) o tiri dritto (vai al **124**)?

306

Rivoltando il morto, noti uno strano ciondolo al suo collo, nascosto tra le pieghe della tunica. È un medaglione nel quale è incassata una figura piatta, d'oro, dai bordi irregolari, come se fosse incompleta. Hai già trovato un oggetto simile? Ad ogni modo, aggiungi questo oggetto alla tua lista. Nel risvolto di una manica, trovi un foglio piegato su cui è disegnata rozzamente la pianta di un piccolo villaggio lacustre. È formato da alcune decine di capanne di legno, e si trova un po' più a sud. Una croce segna una specie di imbarcadero: senza dubbio un punto d'incontro! Il fanatico non possiede altro, a parte le armi: una funicella di seta e un pugnale dalla lama lunga e

ricurva. Ah, sì... infilato al medio della mano destra, c'è un anello d'oro con una pietra rossa. Se vuoi puoi prenderlo (segnalo sul Registro d'Equipaggiamento).
Ora devi decidere se indossare gli abiti del Thug o no. Potrebbe essere importante in seguito...
Un istante dopo, le guardie giungono nella stradina, senza dubbio chiamate dai pellegrini. Al primo sguardo, noti che l'eclisse e le sue conseguenze imprevedibili li rendono più nervosi del solito. Peggio per te! Non sembrano disposti ad ascoltare, e conosci già l'irascibilità delle forze dell'ordine di Kasi.
Due guardie ti attaccano senza indugio, mentre la terza corre in cerca di rinforzi. Devi affrontarle contemporaneamente.

Prima Guardia	Forza	8	Vita	9
Seconda Guardia	Forza	9	Vita	7

Se li uccidi in meno di tre assalti, bravo. Altrimenti riescono a fuggire e sei libero comunque di filare di corsa al punto d'incontro dei Thug, al **290**.

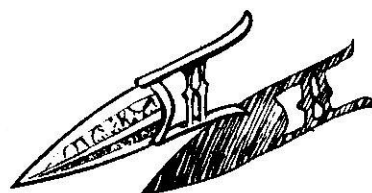
307

Non riesci a respingere l'intrusione psichica dell'asceta. Vai al **192**.

308

Un salto perfetto ti porta a una spanna dal bordo del baratro, ma quella spanna è di troppo: maledici amaramente la sfortuna durante la lunga caduta, fino al momento in cui ti sfracelli in fondo al pozzo.

309

Nonostante l'aspetto trascurato, questo tempio resta il venerato santuario dei monaci vishnuisti. Costoro sanno difendersi bene dagli intrusi come te, e conoscono mille stratagemmi. Lo scopri a tue spese, non appena varchi il portone e un blocco di granito della grandezza di una vacca sacra si abbatte su di te. Solo i tuoi piedi spuntano fuori: i monaci potranno recuperare i tuoi stivali...

310

Il poveretto assomiglia terribilmente allo sconosciuto incontrato nella taverna al tuo arrivo in città: stessa acconciatura, stesso aspetto... Eccetto questo, l'esame del corpo non ti rivela altro. Cosa vuoi fare? Tenti di scoprire cosa succede in questa casa (vai al **323**) o decidi che dopo tutto non ti riguarda e tiri dritto per la tua strada? In questo caso lancia due dadi: se il risultato è 11 o 12, vai al **191**, altrimenti vai al **378**.

311

Per tua grande sfortuna, il sole è già coperto per due terzi. Ormai i Thug si sentono padroni della città! Si aggirano nel quartiere senza darsi pena di dissimulare la loro presenza, e ben presto due adoratori del Male ti sbarrano il cammino. Sono a tre metri da te, e bloccano lo stretto passaggio tra le pareti di tavole. Uno di essi tiene al guinzaglio uno scherzo della natura: un enorme mastino bicefalo! La bestia emana un'aura malefica, che percepisci nonostante la distanza.
Il più alto dei due ti interpella: «Ehi, tu! Non sai che la cerimonia sacra sta per iniziare? Per Kalì la nera, come osi mostrarti ancora in giro nell'ora del trionfo della

nostra dea! Passa in fretta, miserabile, e ringrazia la mia clemenza che ti risparmia le peggiori torture».
Questi due fanatici e il loro molosso sono terribilmente odiosi, ma è un buon motivo per attaccarli? Sta a te decidere: passi in silenzio (vai al **29**) o attacchi (vai al **130**).

312

L'aspetto della costruzione ti fa supporre che non si tratti di un'abitazione, ma piuttosto di un luogo di culto. La porta non sembra chiusa, e una leggera spinta ai battenti è sufficiente per farti entrare nel piccolo tempio. Se preferisci entrare impugnando la spada, vai al **335**. Se lasci la tua arma nel fodero, vai al **395**.

313

Il capo della polizia ha anticipato il tuo gesto. Nel momento in cui le tue dita stanno per stringersi sull'impugnatura della spada, si impadronisce dell'arma e ti attacca. Solo i tuoi riflessi possono salvarti: devi impadronirti dell'Occhio, strappato alle segrete della Quarta Piramide di Giza (se lo hai già usato dopo il tuo arrivo a Kasi, vai al **287**). Lancia due dadi: se il risultato è 5 o meno, vai al **278**. Altrimenti vai al **90**.

314

Passi senza difficoltà il misterioso portale. Alle tue spalle le mura opache salgono sempre più alte verso il cielo. Seguendo il sentiero, ti dirigi al centro dell'isola (vai al **195**).

315

Non puoi rivelarti in mezzo a questa folla! Tuffi rapidamente le labbra nell'elisir fumante e preghi per la salvezza della tua anima. Hai una contropozione? Vai al **389**. A meno che, nel corso delle tue avventure, non ti sia capitato di mangiare delle bacche rosse in una cappella... In questo caso, vai al **214**. Altrimenti vai al **276**.

316

Hai studiato attentamente i movimenti dei fanatici che ti hanno preceduto, e hai notato che incastravano l'anello in una delle orbite scolpite della statua. Giunto ai piedi del mostruoso idolo, ripeti il gesto. È uno scherzo della tua immaginazione, o hai sentito sospirare di soddisfazione la statua? Non importa, questo mistero resterà in sospeso: devi raggiungere il centro dell'isola (vai al **195**).

317

Ti piacerebbe sapere se hai seminato gli inseguitori, ma la folla che ti preme è troppo fitta e non ti permette di determinarlo con esattezza. Sgomitando abilmente, ti fai largo in questa marea umana che ti trascina verso il Gange. Dopo interminabili, faticosi minuti, ti trovi bloccato contro un muro, senza fiato, sballottato e malmenato da decine di fedeli che ti spingono senza sosta tentando di riportarti nel flusso compatto. Riesci a resistere, e ben presto la strada si vuota. Finalmente puoi avanzare senza sforzo e raggiungere i quartieri bassi che costeggiano il fiume. Non hai trovato ancora nessun indizio che possa condurti sulla pista del Katar. Un'occhiata alla volta celeste aumenta la tua ansietà: il disco della luna comincia a sovrapporsi a quello del sole. È l'inizio dell'eclissi! Il tempo stringe! Vai al **92**.

318

Lasci la dimora di Rossana e vagabondi nelle vie piene di musica e allegria. La popolazione della città, all'oscuro del dramma che incombe su di essa, celebra la festa della dea Durga. Kasi vibra al rumore delle danze sfrenate,

profumi delicati saturano l'aria. Evitando di attirare l'attenzione, ti fai strada tra la folla che, fortunatamente, si fa meno densa. Avanzi senza troppe difficoltà, ed è con la stessa facilità che due guardie municipali armate di lunghe lance ti pescano in mezzo ai radi passanti. Le tue speranze svaniscono! Ti hanno riconosciuto e si precipitano su di te. Oramai non riuscirai a seminarli (vai al **269**).

319

Il cortile resta vuoto: nonostante il rumore, il combattimento spietato non è stato notato da nessuno. Raccogli il Katar caduto a terra durante il duello. Ora devi assolutamente portarlo al Gran Sacerdote Gundrahna e ridargli quest'arma pericolosa. Ma stavolta ti fiderai solo di lui; forse altri fanatici Thug si nascondono nelle file dei fedeli di Shiva. Abbandoni il cadavere di Pundipani nel luogo stesso in cui gli hai fatto mordere la polvere, lasci il cortile e tenti di tornare sui tuoi passi. Dopo un po', oltrepassi una bottega deserta e apri una delle porte dell'edificio principale. Vai al **231**.

320

Un grido selvaggio ti sfugge dalle labbra! In piedi, sopra i cadaveri delle tre belve a cui hai spezzato la schiena, coperto di sangue dalla testa ai piedi, ti liberi con questo grido di tutta la frustrazione che opprimeva il tuo spirito. Stupefatti, gli spettatori contemplano la scena inaudita. Hai superato la prova! Vai al **401**.

321

È meglio non aderire al rituale dei Thug: non riusciresti a ripetere quel gesto immondo! Passando davanti alla statua dalla forma inverosimile, fingi di posare la mano, guardandoti però bene dal toccare la pietra. Lancia due dadi: se ottieni 8 o più, vai al **236**. Se il risultato è 7 o meno, vai al **45**.

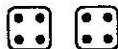
322

Non scopri nulla! Il Rakchasa non sembra possedere alcun tesoro o oggetto di valore. Indispettito, non hai voglia di passare al setaccio il resto della casa e decidi di uscire. Vai al **296**.

323

Giri la maniglia e penetri in una stanza buia. A prima vista non si vedono altre uscite, oltre alla porta alle tue spalle. Solo quand'è ormai troppo tardi noti una scala a chiocciola che conduce al tetto: un Thug, vestito con il sinistro costume della sua setta, scende i gradini senza fare rumore. L'oscurità non gli crea problemi: ti vede per primo e ti attacca prima che tu abbia il tempo di sguainare la spada. Perdi il primo assalto e vai al **12**.

324

Un povero diavolo, storpio e cieco, addossato contro un muro, agita le monetine di rame della sua ciotola per muovere a compassione i passanti e i bottegai. Deponi il Katar sulle sue ginocchia.
«Tieni, ti faccio dono di un'arma che mi sembra di grande valore» dici. «Fai attenzione, quando la venderai, a non farti imbrogliare. Persino il mercante più avido ti offrirà almeno 20 pezzi d'oro. Spero che questo pugnale porti più fortuna a te che a me...»
Il mendicante non smette più di ringraziarti. Ti allontani nell'ombra della sera, ma improvvisamente un rantolo soffocato ti costringe a tornare di corsa sui tuoi passi sguainando la spada. Un Thug sta strangolando il mendicante con una cordicella di seta. Un altro si è impadronito del Katar e tenta di fuggire col favore delle tenebre.

Improvvisamente, una sagoma bianca balza sopra un banco abbandonato e leva il pugnale sull'assassino. In un lampo, decidi di attaccare a tua volta i Thug, ma un uomo che non avevi notato prima ti blocca il passaggio. Si lancia su di te mulinando minacciosamente una scimitarra e urla: «Meriti la morte, vile servo dei Thug! Per colpa tua, il Katar del sacrificio supremo è caduto nelle loro mani. Guarda la ricompensa che hanno riservato al tuo complice: gli adoratori di Kalì eliminano sempre i testimoni scomodi. E adesso farai la stessa fine! O Shiva, guida il mio braccio!»
Questo nuovo assalitore crede che tu stessi accorrendo in aiuto dei Thug. Ma non c'è tempo di chiarire l'equivoco, devi difenderti.

Seguace di Shiva	Forza 8	Vita 10

Se vinci, vai al **49**.

325

Il raggio rossastro che scaturisce dall'arma soprannaturale colpisce in pieno il demone. La sua apparenza spettrale sembra prendere maggiore consistenza a contatto col raggio. Furiosa, la creatura infernale rovescia all'indietro la testa e lancia un acuto ululato che ti gela il sangue, poi ti fissa minaccioso; nei suoi occhi lampeggia un indicibile tormento. A quanto pare ti considera una preda più appetibile del cadavere del Thug. Gli effetti dell'Occhio Magico hanno superato le tue speranze, ma in un senso opposto a quello su cui contavi. L'Asura tenta di lacerarti il petto con i lunghi artigli e devi parare i suoi attacchi.

Asura	Forza 16	Vita 17
	Modificazione-danno: +1	

Se sconfiggi questo mostro diabolico, vai all'**8**.

326

È inutile negarlo, i Thug hanno il sopravvento. Nonostante i tuoi fendenti pieni d'ardore, un fanatico ti salta sulla schiena e ti strangola con una cordicella di seta. Perdi 2 punti di Vita: la morte si sta avvicinando, e un velo nero ti cala davanti agli occhi.
Se sei ancora vivo dopo questo brutto momento, riprendi conoscenza faccia a terra in un vicolo pieno di rifiuti. I Thug ti hanno creduto morto: non avevano fatto i conti con la tua sorprendente resistenza fisica. Tutto indolenzito, scopri con dispiacere la perdita del Katar e di altri tre oggetti del tuo sacco (se preferisci, puoi sostituire uno degli oggetti con il tuo totale d'oro). Le tenebre scendono su Kasi;la notte si annuncia sinistra. Demoralizzato, decidi di regalarti la consolazione di un bicchiere d'alcol e ti dirigi con passo esitante verso la taverna più vicina. Forse potrai riposarti un po' (vai al **78**).

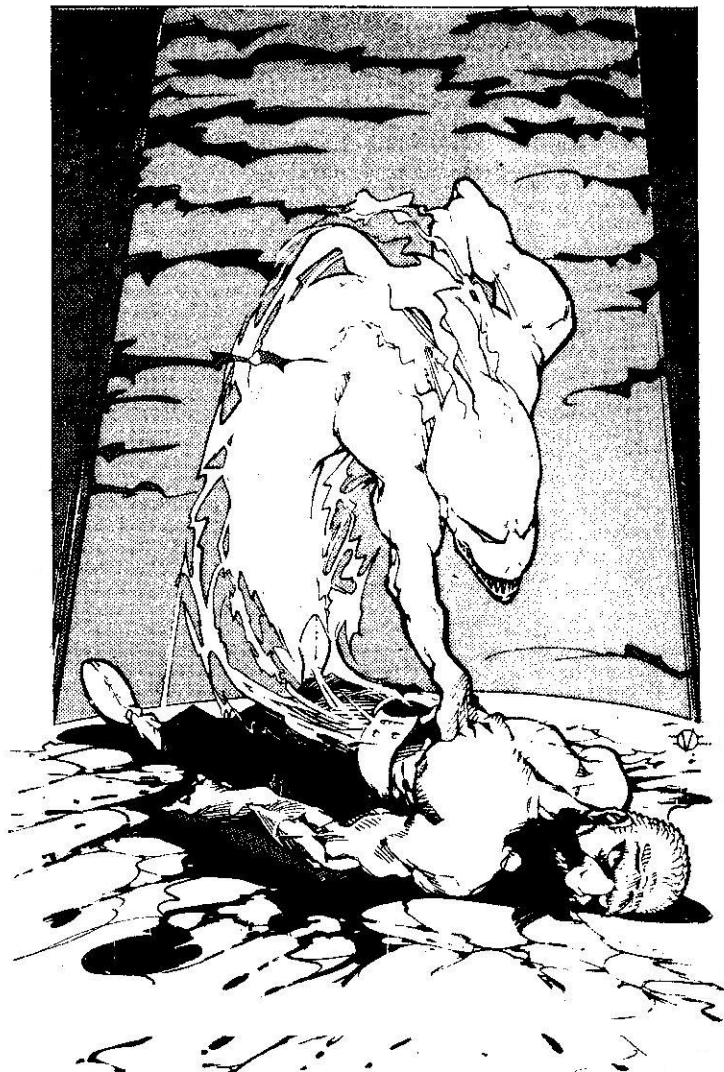
327

Ti getti sul traditore facendo appello a tutto il tuo coraggio.

Pundipani	Forza 12	Vita 7

Quando l'avrai ucciso, lancia due dadi. Se ottieni un doppio, vai al **319**, altrimenti vai al **162**.

328

I tuoi movimenti sono passati inosservati, e il Thug prosegue senza rallentare l'andatura. Il tuo intuito ti suggerisce che si sta dirigendo verso il punto d'incontro della sua setta. Il fanatico cammina verso sud, dirigendosi verso un piccolo villaggio lacustre formato da poche decine di capanne.
Stai molto attento a non farti notare: rasenti i muri e ti tuffi di scatto al riparo ogni volta che il Thug lancia

330 - *L'essere affonda una mano artigliata nel petto del Thug e gli strappa il cuore*

un'occhiata inquieta alle sue spalle. Improvvisamente, un gruppo di cinque monaci dal cranio rasato sbucano da una via perpendicolare: sono Bramini del tempio di Shiva! Alla vista del Thug, lanciano grida colme d'odio e tirano fuori lunghi pugnali dalle pieghe delle tuniche arancioni. L'adoratore di Kalì, addossato al muro, si difende con la forza della disperazione, ma non potrà resistere a lungo. La superiorità numerica degli avversari finirà per sopraffarlo ben presto. Decisamente, la città brulica di fazioni religiose, e tutte bellicose!
Vuoi abbandonare la tua vigilanza neutrale per aiutare il Thug? Forse potrebbe darti delle preziose informazioni (vai al **297**). O aspetti che i Bramini gli abbiano saldato il conto e poi ti fai vivo? Allora vai al **116**. A meno che tu non possieda l'anello del Gran Sacerdote di Shiva: in questo caso vai al **165**.

329

Senza esitare, punti l'Occhio Magico di Antarsis sulla creatura infernale. Una luce verde ghiaccio si sprigiona dal gioiello e avvolge l'Asura per un breve istante. Il mostro si contorce in preda al dolore. Il raggio lo ha indebolito molto, ma devi finirlo con la spada perché l'Occhio è ormai inutilizzabile.

Demone Asura	Forza 14	Vita 16

Se vinci, vai al **62**.

330

La lama affilata del Katar passa da parte a parte l'assassino, che crolla senza un grido. L'arma è rimasta nel suo corpo, ma quando ti chini per raccoglierla il cadavere prende subito fuoco! Dalle fiamme infernali schizza fuori una creatura cornuta, con lunghi artigli, alta quasi due metri. Indietreggi, terrorizzato. La possente mano armata

di unghie affilatissime affonda nel torace del Thug per strapparne il cuore ancora caldo. Reprimi il terrore che sconvolge il tuo animo e ti lanci all'attacco dell'Asura, il mostro diabolico. Quale arma userai?

La spada? Vai al **113**.
L'Occhio Magico? Vai al **325**.

331

La tua mano stringe l'impugnatura della spada. Ruotando su te stesso, punti una mano a terra. La tua lama descrive un arco di cerchio mortale in direzione del rettile. Colto di sorpresa dai tuoi fulminanti riflessi, il cobra cade ai tuoi piedi con la testa tranciata di netto. Te la sei vista brutta! Esplori la camera minuziosamente, ma non c'è nient'altro che possa nuocerti. Dopo aver gettato dalla finestra i resti del serpente, rinfoderi l'arma e per precauzione sistemi la tua stuoia al centro della stanza. Poi, fissata alla meglio la persiana traballante, spingi il sacco contro la porta per prevenire l'irruzione di eventuali visitatori importuni. Vai al **32**.

332

Decapiti la creatura, mettendola definitivamente nell'impossibilità di nuocere e liberando l'anima dal suo involucro terreno: finalmente potrà trovare riposo. Ti precipiti in aiuto della giovane donna: fortunatamente è solo svenuta! Osservi ammirato la finezza dei suoi tratti e la freschezza del suo colorito. Un fremito delle ciglia rivela che sta riprendendo conoscenza. I suoi occhi limpidi si spalancano, ancora pervasi di terrore, poi la sconosciuta, notato il corpo del Pishaka, ti fissa intensamente.
«Allora non ho sognato!» sussurra. «Mio salvatore, sei forse un messaggero inviato dagli dei per strapparmi ad una morte certa?»
Fughi immediatamente le sue illusioni e la metti a conoscenza del grosso malinteso che minaccia la tua vita.
«Allora con me sei al sicuro» risponde, indicando la ricca dimora alle vostre spalle. «Nessuno oserà cercarti nella residenza del Primo ministro di questo paese». La giovane donna si rialza. Dal palazzo sbucano parecchi servitori armati, pronti a punire chiunque osi fare del male alla padrona. Ma giungono troppo tardi: hai fatto tutto da solo!
«Che fortuna! Una grande disgrazia è stata evitata!» dichiara il maggiordomo, vedendovi entrambi sani e salvi. «Non aspettavamo vostra Signoria; nessuno ci ha avvisati del vostro arrivo. Entrate, presto, mettetevi al riparo».
Segui la giovane donna e vai al **203**.

333

Soffi sulla candela e tenti di scivolare tra le confortevoli braccia di Morfeo, ma dopo neppure cinque minuti un rumore furtivo ti giunge alle orecchie. Immerso nel dormiveglia, non riesci a capire se qualcuno sta tentando di aprire la porta o se il tuo è un caso di paranoia ossessiva. Cosa fai?

Apri la porta per toglierti il dubbio? Vai al **372**.
Ti prepari a sorprendere un eventuale visitatore? Vai al **393**.
Ignori il tutto e cerchi di prendere sonno? Vai al **245**.

334

Ti sei sbarazzato così velocemente del capitano, che il capo della polizia non ha fatto in tempo a rimettersi del tutto. Si rialza lentamente: devi agire subito e rovesciare la situazione a tuo favore una volta per tutte! Recuperi l'altra arma sulla scrivania e segui attentamente i movimenti dell'uomo. Di cosa ti vuoi impadronire?

Del Katar Sacro? Vai al **403.**
Del tuo sacco? Vai al **205.**
Li afferri entrambi? Vai al **292.**
Nessuno dei due. Fuggi immediatamente? Vai al **104.**

335

Spingi prudentemente la porta e varchi la soglia della cappella. L'interno è in penombra, debolmente illuminato da alcune lampade a olio, ma riesci a distinguere una statua a quindici metri circa di distanza. Vorresti avvicinarti, ma una dozzina di uomini vestiti di bianco sbuca dall'ombra e ti sbarra il passo. Hai disturbato la loro pace e non sembrano disposti ad ascoltarti: evidentemente non nutrono nessuna fiducia nei tuoi confronti e temono che le tue intenzioni non siano pacifiche. Non sei dell'umore giusto per affrontarli tutti, è molto più saggio battere in ritirata. Getti una rapida occhiata nella strada: i tuoi inseguitori sono spariti. Rassicurato, lasci il tempio e ti fai trascinare dalla marea umana che si ammassa in un'arteria laterale. Vai al **317**.

336

Qual è il tuo primo riflesso?

Fuggi immediatamente? Vai al **177.**
Affronti il mostro infernale? Vai al **95.**

337

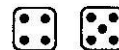
Afferri l'Occhio Magico che tieni appeso alla cintura e lo punti sull'assassino. Un largo raggio rossastro scaturisce subito e illumina il Thug con una luce d'oltretomba. Il suo corpo brucia istantaneamente, mentre l'assassino lancia delle grida terrificanti. Nell'arco di cinque secondi tutto è finito! Un mucchietto di cenere incandescente è tutto ciò che rimane del tuo avversario...
Il guru è morto, non ti resta che seguire i suoi consigli. Dove andrai adesso?

Al posto di polizia più vicino? Vai al **379.**
Al tempio di Shiva? Vai al **159.**
Al palazzo del governatore? Vai al **100.**

338

La statua rappresenta una donna in piedi, sopra un fiore di loto. Ai lati ci sono due elefanti che la cospargono d'acqua con le loro proboscidi. Senza dubbio si tratta di una dea, ma nonostante le spiegazioni della figlia del Primo ministro non sapresti dire quale. Come puoi identificarla, in mezzo alla miriade di divinità del pantheon indù? Ad ogni modo, nessuno ti presta attenzione e ti avvicini indisturbato all'altare di pietra situato davanti alla statua. Sopra, c'è una grande coppa di terracotta piena di bacche scarlatte. Se vuoi assaggiarne una, vai al **158**, altrimenti vai al **303**.

339

Il Thug crolla ai tuoi piedi, trafitto dalla tua fedele spada. Decidi di lasciare alla svelta questo posto, ma improvvisamente un bagliore al collo dell'assassino attira la tua attenzione. Incuriosito, ti chini e scopri uno strano ciondolo appeso ad una catenella: è formato da un rozzo anello di rame in cui è incastrata una figura d'oro, piatta,

dai contorni irregolari. Se hai già trovato un altro gioiello di questo tipo, vai al **101**, altrimenti non indugiare oltre e vai al **452**.

340

Non hai molta scelta: numerose costruzioni fiancheggiano la strada, ma ci sono solo tre porte. Un fiore di loto è inciso su quella di sinistra. Sul lato opposto, una porta è ornata da un segno che ricorda un artiglio, l'altra da un cerchio tantrico che protegge dai demoni. Quale scegli?

Quella del loto?	Vai al **312**.
Quella dell'artiglio?	Vai al **16**.
Quella con il simbolo magico?	Vai al **196**.

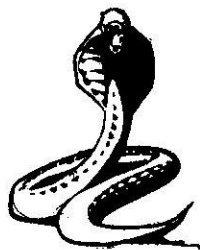
341

Quando riapri gli occhi, è già il mattino seguente. Hai dormito quasi quindici ore filate, riparato da un pontile di legno. Esamini le tue vesti lacere, coperte di sangue, e ti tocchi inquieto: fortunatamente le tue ferite sono solo superficiali. Il sangue è quello degli assassini che hai spedito all'altro mondo.
Lì accanto giace il Katar Sacro, intatto, la lama ancora pulita. Raccogli delicatamente l'oggetto e lo sistemi in fondo al sacco. Incredulo, contempli il Gange. Ogni traccia dell'isola sacra dei Thug è scomparsa. Se non ci fossero le tue ferite a testimoniare il contrario, potresti credere si sia trattato di un brutto sogno. No, ti resta anche il medaglione strappato al Gran Sacerdote di Kalì prima della sua fuga; un rozzo cerchio di metallo in cui è incassata una figura d'oro piatta, incompleta. Se avevi già trovato altri frammenti simili, segna questo nuovo pezzo sulla lista degli oggetti in tuo possesso. È proprio vero: hai dato scacco a Kalì e annientato la setta degli adoratori del Male, ad eccezione, forse, del suo Gran Sacerdote. La realtà di ciò che è accaduto è fuori discussione, ma è tutto così fantastico che è difficile credervi.
La fame fa brontolare il tuo stomaco, e ti ricordi improvvisamente che non hai mangiato da un bel po' di tempo. Puoi consumare una delle tue razioni, se ne hai ancora, oppure compri un po' di pesce da un venditore ambulante. Ora devi procurarti dei vestiti decenti: i tuoi sono ridotti in brandelli. Non puoi certo presentarti in questo stato al palazzo del maharajah Rabindranath: ti prenderebbero per un pazzo o un mendicante! Rivestirti da capo a piedi ti costa 2 pezzi d'oro.
Finalmente, terminati i preparativi, sei pronto a portare a termine la tua missione: consegnare il Katar Sacro alle più alte autorità di questa città. Vai al **289**.

342

Devi interrompere ad ogni costo questa spaventosa cerimonia! La sorte del mondo può dipendere da essa, come pure - forse - la sorte del futuro che hai conosciuto! Ma il luogo in cui ti sei unito alla folla, e in cui adesso ti trovi, è molto distante dal Gran Sacerdote. Il sacerdote continua a salmodiare, insensibile all'esaltazione dei fedeli. La sua litania ti galvanizza, facendoti sentire pronto alle più audaci mosse per il trionfo del Bene. Con un ruggito, balzi su due Thug e li sbudelli, poi ne decapiti un terzo. Vuoi raggiungere il Gran Sacerdote e abbatterlo prima che compia il suo abbietto sacrificio. Ma all'improvviso un mostruoso colosso ti sbarra la strada: è alto più di due metri, una montagna di muscoli dallo sguardo ottuso. I suoi occhi riflettono unicamente un desiderio di follia e di morte. Sarebbe in grado di spezzare la schiena ad un bue a mani nude! Il Campione del Bene contro un guerriero del Male, la tua volontà di vincere contro la sua sete di sangue. Chi sopravviverà a questo scontro titanico? Senza riflettere oltre, colpisci con tutte le tue forze...

Guerriero Thug	Forza 13	Vita 12

Non dimenticare che la tua Forza è dimezzata (a meno che qualcosa nel corso dell'avventura non ti abbia messo al riparo da questa evenienza). Se vinci, vai al **119**.

343

Scegli il lato sinistro, poco frequentato. Attorno a te ci sono decine di artigiani all'opera, che martellano senza sosta il rame e il bronzo. Altri azionano i soffietti delle fucine, il cui calore ti respinge sull'altro lato della strada, nella frescura dell'ombra così gradevole a quest'ora del primo pomeriggio. Qui, due artigiani fissano una fascia metallica alle ruote destinate ai carri di guerra. Improvvisamente, l'istinto ti segnala un pericolo nelle vicinanze. Nonostante l'ombra fitta, noti una sagoma che corre verso di te. Nello stesso istante, un uomo barbuto, con una lunga chioma, vestito con una tunica immacolata attraversa la strada avvicinandosi. Devi agire in fretta: non è il caso di usare l'Occhio Magico in un luogo così affollato, meglio la spada. Ti prepari ad affrontare i due avversari, ma... Sorpresa! Il secondo individuo non ti degna di uno sguardo e si getta sulla forma indistinta che hai di fronte. Un breve combattimento si svolge nell'ombra e uno dei due protagonisti cade a terra, morto! Ti lanci a tua volta in avanti, ma il vincitore scappa via lungo una strada laterale. Fai appena in tempo a distinguere la sagoma bianca che prende la rincorsa e salta al di là di un muro. Come reagirai?

Chiedi aiuto?	Vai al **272**.
Insegui il fuggiasco?	Vai al **157**.
Ti chini sull'uomo steso a terra?	Vai al **291**.
Lasci questo luogo alla svelta?	Vai al **241**.

344

A costo di gettare tutti giù dal letto, lanci un grido angosciato che risuona in tutta la casa. Getta due dadi: se ottieni un doppio, vai al **136**, altrimenti vai al **61**.

345

Il capo della polizia si dibatte debolmente e ti supplica di lasciarlo andare, promettendoti clemenza e il perdono per tutte le tue colpe. Visto che pochi minuti fa ti prometteva con la stessa convinzione i mille tormenti della tortura, c'è poco da fidarsi. Gli spieghi che non appena riavrai le tue cose, lascerai questa città così inospitale. Hai parlato troppo! Vedendo diminuire la tua attenzione, il capitano delle guardie sguaina una spada ricurva e balza su di te senza curarsi del suo superiore. Vuoi farti scudo con il capo della polizia (vai al **251**) o lo spingi da parte e affronti il nuovo avversario (vai al **366**)?

346

La tua foga ha superato ancora una volta le tue intenzioni! Per sfortuna, il movimento troppo brusco fa scivolare la lama sul fianco della vacca, e la povera bestia subisce in pieno la potenza del colpo. Agonizzante, la vacca sacra muggisce di dolore e tenta di rialzarsi, poi crolla a terra in un lago di sangue! Alle tue spalle c'è la costernazione

più totale. I fanatici di ogni religione contemplano la scena inorriditi.
«Sacrilegio! L'infedele ha ucciso l'animale sacro!»
«È ignobile! Che infamia!»
«Morte all'infedele!»
«Ma non volevamo ucciderlo comunque?»
«Non perdiamo tempo!»
«Forza allora... morte all'infedele!»
Frattanto, i passanti attirati dalle grida cominciano a bersagliarti di pietre. In mezzo a questa bolgia infernale, la polizia interviene accanendosi a sua volta contro di te. A questo punto la cosa migliore sarebbe sparire al più presto. Anche se uccidi qualche poliziotto, un paio di sacerdoti e due o tre innocenti la tua situazione non può certo peggiorare! Sfortunatamente i tuoi avversari sono troppi e soccombi sotto i loro colpi. Mentre un velo nero ti cala davanti agli occhi, ti chiedi come possa essere successo tutto questo...

347

Questo splendido salto ti porta sull'altro lato del fossato, a più di un piede dal bordo. Trascinato dallo slancio scivoli su una pietra umida e oscilli pericolosamente, ma per fortuna riprendi subito l'equilibrio. Raccogli le tue cose e ti rimetti in cammino. Vai al **108**.

348

Dopo un paio di svolte, sbocchi in un grande crocevia sotterraneo. I passaggi che vi si intrecciano sono tutti uguali. Ne scegli uno a caso e prosegui, confidando nel tuo senso dell'orientamento e nella fortuna. Hai la tremenda sensazione di girare in tondo: ti sembra di aver già visto questo corridoio!
Improvvisamente, una vibrazione nell'aria ti sorprende: a un metro da te, all'altezza del tuo volto, una sfera di fuoco grossa quanto un pugno sorge dal nulla. Superata la sorpresa, noti che fluttua nell'aria simile a un faro nella notte. La sfera fiammeggiante ti invita a seguirla, avanzando a scatti. «Sempre meglio che girare a casaccio» pensi obbedendo.
Ben presto il sentiero si fa ripido, e pochi metri dopo raggiungi una tenda di antica fattura. La scosti e scopri una piccola sala tranquilla, dalle pareti grigie. Al centro, nella posizione del loto, un uomo vecchissimo dall'aria venerabile levita a quattro piedi dal suolo. Tiene gli occhi chiusi; la barba e i lunghi capelli gli incorniciano il volto. È terribilmente magro. Solleva una mano scarna e schiocca le dita: la sfera di fuoco si dissolve. Il Gran Sacerdote Virasniya sembra vederti, nonostante le sue palpebre siano ancora serrate, e sorride. «I miei visitatori sono rari» dice lentamente. «Cosa ti spinge qui?»
Sei impressionato dall'aura di forza che si sprigiona da questo corpo apparentemente così fragile. Ogni parola ti sembra inutile: tuffi la mano nel sacco e prendi il Katar, svolgi la stoffa e lo porgi al Gran Sacerdote. La sua emozione è tale che apre gli occhi e abbandona lo stato di levitazione per tornare a terra. Tremante, il Sacerdote si impadronisce dell'arma, mentre tu cominci a capire l'importanza di questo oggetto. Vai al **77**.

349

«Sei pazzo! È impossibile!» replica uno dei fedeli che ti stanno di fronte, pronti a trapassarti con le frecce.
«Guardate!» insisti. «Stava portando il Katar Sacro ai sanguinari Thug, gli stessi che ieri hanno tentato a più riprese di uccidermi per impadronirsi di quest'arma. Uno di loro ha persino assassinato Godbolè! Credetemi, sto dicendo la verità!»
Ma nessuno si cura di risponderti: una pattuglia di guardie, chiamate da altri fedeli di Shiva, fanno irruzione nel

cortile. La situazione si complica sempre più. Cosa vuoi fare?

Tenti di fuggire? Vai al **435**.
Insisti nel proclamare la tua innocenza? Vai al **370**.

350

Pundipani si gira bruscamente non appena sente la tua voce. «Per Kalì!» grida. «Devi morire!»
Kalì? Tutto si spiega. Pundipani fa parte della setta degli assassini Thug e voleva mettere l'arma leggendaria nelle mani degli adoratori del Male! Sguaini la spada, pronto a punire il traditore, ma Pundipani ha anticipato la tua reazione: strappa il tridente ad una delle statue di Shiva che ornano il cortile e ti attacca senza attendere un secondo (perdi il primo assalto). Vai al **327**.

351

Dopo un secondo di esitazione, poggi il piede sulle punte. Le spine metalliche ti perforano lo stivale e affondano nella carne. Con le lacrime agli occhi, stringi i denti e avanzi stoicamente. In breve sei dall'altra parte. Tiri un lungo sospiro, ti siedi e getti via gli stivali laceri. Un pezzo di stoffa strappato dalla tunica ti servirà a rimpiazzarli e a proteggere le ferite, ma hai perso 1 punto di Forza. Raccogli le tue cose e vai al **348**.

352

Non c'è un minuto da perdere! Devi agire subito e bloccare questa cerimonia prima che giunga al termine! Altrimenti, lo sai bene, le conseguenze saranno terribili.
Fortunatamente sei nel gruppo di fedeli seduti accanto al Gran Sacerdote e all'altare del sacrificio. Tendi tutti i muscoli e balzi come una tigre uccidendo i tre Thug più vicini. Vai immediatamente al **119**.

353

Ben presto scopri un tunnel sotterraneo che sbuca in una sala emisferica scavata nella roccia. Dopo aver fatto scorrere la griglia che ne blocca l'accesso, ti infili a quattro zampe in uno stretto budello e avanzi a tentoni. Il cunicolo sale dolcemente: probabilmente è il passaggio attraverso il quale le belve accedevano alla fossa. Dopo un tempo indefinito, intravedi al di là di un gomito la luce del tramonto. Il tunnel sbocca in un cortile interno del tempio di Shiva. Sollevi la grata che chiude l'accesso e ti ritrovi finalmente all'aperto... e faccia a faccia con Pundipani, ancora più sorpreso di te per questo incontro imprevisto. Certamente veniva a controllare il risultato della sua bravata e si stava già godendo l'idea del tuo cadavere sanguinolento, divorato dalle tigri. «Per Kalì!» esclama sconvolto. Kalì? Pundipani fa parte della setta dei Thug, quei maledetti assassini? Questo orribile sospetto trova conferma quando vedi l'oggetto che stringe tra le mani: il Katar Sacro, ancora avvolto nella stoffa! Pundipani non l'ha portato a chi di dovere e si apprestava a rimettere l'arma sacra nelle mani degli adoratori del Male! Sguaini immediatamente la spada, deciso a far pagare al criminale smascherato il prezzo della sua ignominia. Vedendo la tua reazione, Pundipani si avvicina ad una statua di Shiva e strappa dalle mani del dio il tridente. Vai al **327**.

354

Ne hai abbastanza! Cerchi di rendere un servigio a questo popolo di pagani e loro non se ne curano! Rifiuti di subire più a lungo le lungaggini della burocrazia indù. Ti alzi e lasci la stanza, furibondo. Le guardie all'entrata, sentite le tue lamentele, ti consigliano di pazientare, ma non presti loro alcuna attenzione. Ti lasci alle spalle la sede del governo di Kasi con grande sollievo.

Ma non appena giri l'angolo e ti inoltri in una viuzza stretta, dieci ombre nere dal volto velato ti si parano davanti: gli assassini Thug! Ma come hanno fatto a ritrovarti così presto? E hai ancora con te il Katar Sacro! Non ti resta che combattere. Per cominciare, dovrai affrontare due Thug.

Primo Thug	Forza 10	Vita 11
Secondo Thug	Forza 11	Vita 12

Ti attaccano contemporaneamente. Non appena avrai ucciso il primo (ammesso che tu sopravviva fino ad allora) vai al **326**.

355

Tendendo l'orecchio al minimo rumore, percorri un centinaio di metri senza trovare nulla. Più in là, una rete di stradine incrocia quella in cui ti trovi, rendendo vana ogni ulteriore ricerca: il Thug ha avuto tutto il tempo di perdersi in questo labirintico quartiere. Deluso, torni sui tuoi passi, ma un rumore soffocato alle tue spalle ti fa sussultare. Vai al **462**.

356

Il molosso arriva a tutta velocità e ti salta alla gola. Respingerlo con la spada sarà molto difficile, visto che tenta in tutti i modi di piantarti i denti nel collo! Cerchi di tenerlo a distanza, ma le sue enormi teste ti danno del filo da torcere. Come se non bastasse, rischi ad ogni momento di precipitare nell'acqua!

Mastino Bicefalo	Forza 11	Vita 14

Vista la brutta posizione in cui ti trovi, per tutta la durata di questo duello dovrai sottrarre 1 punto alla tua Forza d'Attacco. Visto che ha due paia di mascelle, il cane porta due assalti ad ogni turno. D'altra parte, se riesci a tirare un 6, gli tagli di netto una testa dimezzando la sua Forza. Quando avrai ucciso il cane, vai al **369**.

357

Certo che non scherzi! Ma dopotutto la passività di questi animali è ben nota. Se la vacca non si alza subito, passerai un brutto quarto d'ora! La tua vita dipende dai suoi riflessi. Sollevi la spada e l'abbatti sulla povera vacca, sperando che il colpo di piatto riesca a svegliarla.
Lancia due dadi per misurare la tua destrezza. Se il risultato è 10 o più, vai al **346**. Se è 9 o meno, vai al **71**.

358

Una delle tigri si getta sul cadavere ancora caldo dell'altro animale e lo divora avidamente. Sfortunatamente, la seconda belva ti considera una preda più appetitosa. Si avvicina a passi felpati, ruggendo. L'idea di inserirti nel menù del suo prossimo pasto la riempie di gioia. Rotei la spada sopra la testa, ma non riesci a spaventarla. Devi combattere.

Seconda Tigre	Forza 13	Vita 7
	Modificazione-danno: +1	

Se al termine di un assalto il tuo punteggio di Vita scende sotto il 3, vai al **408**. Se riesci a uccidere la belva senza troppe difficoltà, vai al **237**.

359

Afferri delicatamente la spada per la lama e la tendi al poliziotto, il quale raccoglie il fodero che giaceva a terra, ripone la spada e la fissa alla sua cintura. Non presta attenzione all'Occhio Magico, di cui ignora l'uso, ma ti chiede di prendere il sacco e lasciare l'albergo. Non hai altra scelta, devi obbedire ai suoi ordini. Raggiungi con passo pesante la porta della tua stanza, scendi le scale e lasci l'albergo. La guardia ti sta alle costole.
Ma fatti pochi metri un rumore sospetto ti riempie d'angoscia. Istintivamente, porti la mano alla spada... che è sparita. Vorresti usare l'Occhio di Antarsis, ma è troppo tardi. Sei rientrato in possesso della tua splendida lama, perfettamente bilanciata, ma in un modo decisamente sgradevole! L'uomo che avevi scambiato per un onesto poliziotto è in realtà un Thug sanguinario, pronto a tutto pur di recuperare il Katar Sacro ed eliminare un testimone scomodo. Guidata da una mano competente, la tua spada ti trapassa da parte a parte! Mentre agonizzi in una pozza di fango immondo, il Thug si impadronisce del tuo sacco e si affretta a portare il prezioso bottino al capo della sua setta proibita. Hai miseramente fallito...

360

Il Thug è sparito! L'hai perso di vista all'angolo di una grande casa scura, e l'adoratore del Male è riuscito a seminarti! L'astro solare getta i suoi ultimi raggi sulla città, ma non ti aiuta a rintracciare la sinistra sagoma. Non può essere andato lontano, la via in cui ti trovi termina in un vicolo cieco. Il Thug si dev'essere infilato per forza in una delle stradine dell'unica perpendicolare. Il Katar Sacro è una posta troppo alta per lasciartela scivolare tra le dita senza reagire. Dopotutto hai una possibilità su due di ritrovare il Thug e recuperare l'arma leggendaria. Giri a destra (vai al **284**) o a sinistra (vai al **355**)?

361

«Vengo a chiedere giustizia» spieghi. «Sono perseguitato da degli assassini, dei Thug decisi a sopprimermi...» Ma la guardia presta un orecchio distratto alle tue recriminazioni, troppo impegnato a sorvegliare l'arrivo dei prigionieri che vengono rinchiusi in una cella di fronte a te. «Smettila di seccarmi, straniero. Pensi che la polizia non abbia altro da fare che ascoltare le elucubrazioni di un pazzo? La setta dei Thug appartiene al passato. Con le feste che si preparano abbiamo ben altri problemi: l'agitazione è al culmine. Forza, sgombra immediatamente o ti faccio gettare in prigione... La mia pazienza ha un limite!»
Segui il suggerimento di questo poliziotto ottuso e te la squagli (vai al **171**) o insisti, mostrandogli il Katar (vai al **252**)?

362

Costeggi correndo la muraglia che continua a salire verso il cielo scuro. Le pareti nere sfiorano ormai le nuvole... Ora l'oscurità è totale, non distingui più nulla. Appoggi una mano alla parete per non perdere la strada, ma un forte senso di bruciore ti fa balzare indietro. Non tenti neppure di capire, devi trovare subito un accesso! Ma non ce ne sono, e quando torni nel punto in cui si apriva il portale, questo è sparito. Al suo posto la parete si innalza liscia.
Improvvisamente un immenso clamore si leva verso il cielo. Uno spaventoso brivido di terrore ti scuote: dal

centro dell'isola, una creatura scarlatta da incubo vola verso Kasi. Non conosci la sua destinazione, ma non ha più molta importanza: le muraglie si abbassano, lasciandoti in compagnia di centinaia di Thug. Hai fallito la tua missione, e la tua fine non merita di essere raccontata in queste pagine...

363

Inutile tergiversare, per mettere a tacere questi importuni non hai che da menzionare la tua precedente visita a palazzo: «Il Primo ministro Muluji mi ha già ricevuto! Sa di cosa parlo! Avvisatelo subito del mio arrivo!»
Interdetta, la guardia obbedisce. Un attimo dopo lo vedi tornare a grandi passi, accompagnato dal Primo ministro che indossa un vestito da cerimonia: una splendida tunica verde, orlata di perle, e un lungo turbante verde acqua fissato da un magnifico pennacchio blu che gli copre maestosamente la testa, il collo e le spalle.
«Benvenuto a palazzo, amico mio» esclama. «Perdonami se non ti ho ricevuto subito: stavo preparando l'udienza pubblica di mezzogiorno. È il momento in cui il popolo si rivolge al suo maharajah. Mia figlia mi ha messo al corrente delle tue avventure! Allora, ce l'hai fatta?»
Annuisci. Immediatamente il Primo ministro riprende: «Vieni, non restiamo qui! Entra e raccontami dettagliatamente gli avvenimenti di ieri».
Lo segui in una vasta sala a cielo aperto, con il pavimento coperto di mosaici, al cui centro troneggia una splendida fontana circolare. Un servitore porta dolci e bevande. Dopo aver narrato in lungo e in largo le incredibili peripezie che ti hanno permesso di mettere le mani sul Katar Sacro, riprendi fiato.
«Ebbene» sorride il Primo ministro. «Non ti resta che aggiungere la parola fine a questa storia, d'altronde perfettamente riuscita! Dammi il Katar: lo affiderò al maharajah non appena sarà di ritorno».

Accetti volentieri e gli affidi il Katar? Vai al **134**.
Rifiuti nettamente: lo darai solo al maharajah in persona? Vai al **103**.

364

Se gli hai dato un frammento del medaglione d'oro, vai al **52**, altrimenti vai al **243**.

365

Ti sei sbarazzato alla svelta di questi due adoratori di Kalì! In preda all'eccitazione del combattimento, balzi sull'altare dove il maharajah si dibatte ancora. Troppo tardi! Pugnalato dal traditore, il poveretto esala l'ultimo respiro!
Presto! Hai ricostruito il medaglione dei Thug? Allora vai al **35**. Altrimenti vai al **66**.

366

Sferri un colpo violento alla schiena del capo della polizia, che crolla a terra gemendo. Ma non sei ancora fuori pericolo: il capitano delle guardie è un avversario da non sottovalutare.

Capitano delle guardie	Forza 12	Vita 10

Se lo uccidi in tre assalti o meno, vai al **334**, altrimenti vai al **251**.

367

La pressione inesorabile della gigantesca zampa si fa più intensa. Stavolta la tua avventura è giunta al termine... Ma improvvisamente una voce melodiosa risuona nelle tue orecchie. Solo tu riesci a sentirla: *«Ancora una volta*

accorro in tuo aiuto! Ringrazia Shiva che sa aiutare i giusti nei momenti di pericolo».
Il dio indù ti protegge: l'elefante solleva la zampa, spinto da una forza invisibile, oscilla all'indietro e lancia un barrito di sorpresa. Il cornac stupefatto finisce gambe all'aria sul lato opposto del cortile. Ti rialzi esultante! Ammutoliti, gli spettatori contemplano la scena inaudita. Hai superato la prova! Vai al **401**.

368

La porta resta ostinatamente chiusa, mentre un grugnito rabbioso filtra attraverso il legno tarlato: «Chi è là? Andatevene!» sbotta una voce burbera.
«Sono un amico, aprite!» replichi senza troppa convinzione.
«Con la cerimonia che si prepara? Stai scherzando? Vattene via!»
«Ma...»
«Tornatene a casa, se non vuoi finire tra le braccia dei Thug! E se non sai dove andare, non contare su di me per ospitarti: ho troppa paura per aprire la porta!»
Stai perdendo il tuo tempo, meglio continuare l'esplorazione. Vai al **286**.

369

Proprio quando lo credevi già spacciato, il cane sanguinante, reso più forte dall'odio, raccoglie le sue ultime forze e si getta su di te per trascinarti con lui all'inferno! Ma riesce solo a farti perdere l'equilibrio. Cadi oltre il bordo e precipiti nel fiume in compagnia del cadavere sbudellato del mastino. Lancia due dadi: se ottieni un doppio, vai al **398**, altrimenti vai al **215**.

370

Le tue dichiarazioni vengono accolte con estremo scetticismo. Se hai incontrato il Gran Sacerdote Gundrahna, vai al **364**, altrimenti vai al **24**.

371

Giocando la carta della sorpresa, ti getti sullo zelante magistrato. Lo hai preso totalmente in contropiede, ed ora è alla tua mercé. Come farà adesso ad infliggerti le mille torture che ti aveva promesso? Saldamente piantato dietro la sua sagoma ossuta, gli stringi il collo con il braccio sinistro, togliendogli il respiro, e cerchi a tentoni la spada appoggiata sulla scrivania. Appena gli appoggi la lama sulla gola urla al capitano delle guardie: «Fermo, Punshihali! Non fare un gesto finché questo straniero usa argomenti così... taglienti!»
Approfitti del vantaggio e ti dai alla fuga (vai al **201**) o tenti di recuperare le tue cose (vai al **345**)?

372

A tentoni cerchi la spada e la sguaini, poi ti dirigi verso la porta. Il pavimento di legno cigola sotto i tuoi piedi e il silenzio cala immediatamente sul pianerottolo. Incolli l'orecchio alla porta, ma non si sente più nulla. Fai scivolare lentamente il chiavistello e apri di scatto la porta... per trovarti di fronte a due sagome indistinte. La luna sbuca improvvisamente tra le nubi, facendo lampeggiare una daga. Balzi istintivamente indietro, evitando così il primo colpo, ma non sfuggi al secondo che ti ferisce profondamente all'avambraccio (perdi 2 punti di Vita). Pari e contrattacchi immediatamente, ma perdi 1 punto di Forza per tutta la durata del duello a causa della fitta oscurità. I tuoi assalitori non ti possono attaccare contemporaneamente. Vai al **259**.

373

Incontri un sadhu, uno di quei mistici che hai visto sovente lungo il corso del Gange. Con il volto coperto di cenere, sommariamente coperti da un perizoma arancione, percorrono in lungo e in largo il paese, soli o in piccoli gruppi. Vivono di elemosine, e sono molto rispettati dalla popolazione per la loro indifferenza ai problemi materiali. Hanno rinunciato alla loro famiglia e vivono al di sopra della legge, trascorrendo il tempo immersi in profonde meditazioni sull'universo infinito o lo scopo dell'essere. Alcuni di essi praticano l'ascesi, alcuni appollaiati su una sola gamba, altri facendosi sotterrare fino al collo per anni al fine di raggiungere la concentrazione necessaria per accedere alla "luce". Molti sembrano dotati di poteri mentali. «Che paese strano!» pensi. Ma gli avvenimenti delle ultime ore ti hanno dimostrato che le sorprese sono appena cominciate...
Il sadhu siede all'ombra di una palma, a gambe incrociate. Tiene i piedi appoggiati alle cosce nella posizione del loto, molto apprezzata dai saggi e dai santi. Lo sguardo si perde nel vuoto, e non presta alcuna attenzione ai passanti che girano al largo per non disturbarlo. Ogni tanto qualcuno depone un po' di cibo in una ciotola di terracotta appoggiata davanti a lui. Vuoi donare al sadhu un pezzo d'oro o una porzione di cibo? Prendine nota sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **422**. Se preferisci tirare avanti, vai al **257**.

374

Questo splendido salto ti porta sull'altro lato del fossato, ben lontano dall'orlo del baratro. Trascinato dallo slancio cadi sul tuo sacco. Non importa, sei sano e salvo! Raccogli le tue cose e ti rimetti in cammino al **348**.

375

Il Thug apre cautamente la porta e scivola nella via inondata di sole. Aspetti qualche secondo, poi ti metti sulle sue tracce. Cammini a circa venti passi da lui, tenendoti sempre nel cono d'ombra proiettato dagli edifici per passare inosservato. Ma i mercanti sono troppo occupati per notare alcunché; il calore opprimente invita al sonno e rallenta i riflessi. All'improvviso l'assassino gira l'angolo e si sottrae alla tua vista. Preoccupato, acceleri l'andatura ma è troppo tardi: non c'è più traccia del Thug! Si è letteralmente volatilizzato! Lo cerchi affannosamente per diversi minuti, rifiutando la sconfitta, ma devi infine arrenderti all'evidenza. Forse si è accorto che lo stavi sorvegliando... Ad ogni modo l'adoratore di Kalì ti ha seminato!
Il peso dell'arma nel tuo sacco ti riporta a problemi più pressanti: devi trovare un acquirente! In che direzione ti incammini?

A sinistra?	Vai al **241**.
Prosegui diritto?	Vai al **378**.
Giri a destra?	Vai al **124**.

376

Dopo questo delizioso pasto l'idea - deliziosa - di una notte passata al riparo ti colma il cuore di gioia. Una finestra lascia filtrare una leggera brezza notturna, e le stuoie su cui ti distendi sono abbastanza pulite. Appoggi in un angolo il sacco e ti sfili gli stivali, poi ti allunghi voluttuosamente sul giaciglio. Ma mentre stai per soffiare sulla candela, un rumore sordo ti fa sussultare. Ti volti di scatto, appena in tempo per vedere una sagoma che si allontana dalla finestra. Stai per alzarti, ma improvvisamente ti blocchi: una sottile forma sinuosa si leva a mezzo metro dalla tua gamba sinistra. Un sinistro sibilo risuona

nell'aria e due lunghi denti ricurvi brillano nella penombra. Il cobra allarga il collo, segno che sta per attaccare. La spada è a portata di mano, ma il rettile ti colpirà al minimo movimento. Come conti di reagire?

Tenti nonostante tutto di afferrare la spada?	Vai al **54**.
Resti assolutamente immobile?	Vai al **19**.
Gridi chiedendo aiuto?	Vai al **344**.

377

«Dov'è il Katar Sacro?» chiedi con insistenza al Thug disteso a terra, sanguinante per le molteplici ferite che gli hai inferto. Gli solletichi il collo con la punta della spada, aumentando impercettibilmente la pressione via via che i secondi trascorrono. L'assassino ha il respiro corto e trema da capo a piedi, ma non apre bocca. Quando infine la prima goccia di sangue stilla dalla sua gola, l'adoratore di Kalì cede e implora la tua pietà: «Basta... Parlerò...» Magnanimo, scosti la spada dal suo collo e la punti sul torace, lasciandolo però respirare. L'adoratore del Male aspettava proprio questo momento! Approfittando della tua imprudenza, stringe la lama tra le mani e la tira verso di sé scoppiando in una folle risata. L'elsa ti sfugge di mano, e il Thug si trafigge il cuore: preferisce morire che tradire la causa di Kalì. Questo fanatico ti ha privato dell'informazione di cui avevi tanto bisogno: dov'è il Katar Sacro?
Se vuoi perquisire il cadavere dell'adoratore del Male, vai al **231**. Altrimenti vai al **107**.

378

Continui a camminare, ma dopo aver interrogato la maggior parte dei bottegai di questa strada scopri indispettito che nessuno vuole pagare un giusto prezzo per quest'arma così bella. «Straniero, lo vedo anch'io che le gemme sono della più bell'acqua» spiega il gioielliere che ti ha fatto la migliore offerta, «ma sono incastonate così bene che se tentassi di toglierle le danneggerei irrimediabilmente: una pietra preziosa rigata o scheggiata perde tutto il suo valore. Ecco perché non ti posso offrire più di 30 pezzi d'oro». Tenti in tutti i modi di fargli cambiare idea, ma il mercante rifiuta ostinatamente di alzare il prezzo.
Se accetti la sua offerta, vai al **232**. Se preferisci cambiare strada e cercare un altro acquirente, imbocchi una via traversa e vai al **241**.

379

Ogni tanto ti lanci un'occhiata prudente alle spalle per verificare che nessun Thug ti stia seguendo, finché raggiungi un grande edificio costruito in legno - come la maggior parte delle abitazioni di Kasi. Numerose guardie armate di lunghe lance vanno e vengono, trascinando ladri colti in flagrante o partendo per il servizio di pattuglia. Un po' intimidito, ma pronto a far valere i tuoi diritti, ti rivolgi al funzionario di servizio e gli esponi il tuo caso: ti lamenti per le ripetute aggressioni (vai al **361**), cerchi informazioni sul processo al capo dei Thug che si è svolto dieci anni fa (vai al **55**), vuoi vedere il capo della polizia per affidargli un prezioso oggetto (vai al **464**)?

380

«E chi mi dice che non stai mentendo? Forse non sei un poliziotto, ma solo un ladro un po' più furbo degli altri!»
«Fai un po' di luce in questa stanza e vedrai che non mento. Cosa temi? Sono ferito e disarmato!» Segui il suggerimento (vai al **299**), chiedi di vedere il capo della polizia (vai al **229**) o finisci il tuo sventurato avversario (vai al **260**)?

381

Sul primo corpo trovi soltanto tre pezzi d'oro e qualche monetina di rame in una borsa malridotta. Sul secondo trovi altri quattro pezzi d'oro (aggiungili al tuo totale d'oro). Indispettito, afferri un pezzo di stoffa che l'uomo porta avvolto alla vita e asciughi la spada. Nella penombra, intravedi un riflesso dorato al collo del primo cadavere. Ti chini e strappi una sottile catenella a cui è appeso un ciondolo di forma strana. Un rozzo anello di rame racchiude una figura d'oro dai contorni irregolari (segna il medaglione sulla lista degli oggetti in tuo possesso). Sembra il frammento di un medaglione più grande. Ma il tempo stringe: potrai riflettere sulla questione quando sarai fuori pericolo. Lancia due dadi: se il risultato è 10, 11 o 12, vai al **58**, altrimenti vai all'**80**.

382

Inarchi le sopracciglia e mantieni la calma. Dopo tutto, un avventuriero che è passato indenne attraverso tante straordinarie peripezie non dovrebbe stupirsi troppo per una semplice scimmia parlante!
«Dici a me?» chiedi.
«Perché? Chi altro c'è qui?» replica astiosa la scimmia. «Ma prima di proseguire questa appassionante conversazione, rispondi alla mia domanda...»
Cosa dirai?

«Sono un viaggiatore che ha smarrito la strada e cerca un luogo in cui riposarsi».	Vai al **274**.
«Voglio incontrare il Gran Sacerdote per un motivo della massima importanza».	Vai al **304**.
«Riporto il Katar Sacro a nome del messaggero assassinato».	Vai al **209**.

383

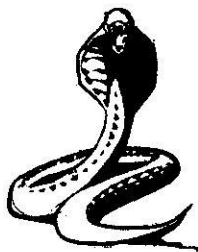
Hai a malapena il tempo di sguainare la spada. La daga dell'assassino passa a meno di un millimetro dalla tua gola! Ma, trascinato dallo slancio, il tuo assalitore si infilza sulla tua lama e muore all'istante, mentre le sue budella si spargono sul pavimento. Corri a cercare qualcosa per illuminare la stanza. Quando torni nella tua camera, scopri i cadaveri di due Thug sanguinari. Altro che onesti cittadini! Ajahna ha intralciato i loro piani, e adesso non avranno pace finché non avranno recuperato il Katar Sacro. Ma sfidandoti, hanno dovuto fare i conti con un avversario più coriaceo del previsto. Perquisisci i cadaveri senza risultato, e poi getti i cadaveri nella strada: non vuoi avere a che fare con la polizia in questo momento, meglio passare inosservati. Blocchi nuovamente la porta e ti corichi nuovamente, tenendo per prudenza la spada a portata di mano. Vai al **128**.

384

Il Katar Sacro... Cosa può essere? Dev'essere veramente importante, se un uomo gli consacra l'ultimo soffio di vita... Deciso a risolvere questo mistero, ti rialzi e rifletti sulla condotta da seguire. È inutile tornare nella taverna: non scopriresti nulla di nuovo. Conscio dei problemi che una simile situazione può creare, preferisci allontanarti al più presto e rimandare a dopo le domande. Mentre la notte cala sulla città ti infili in una stretta viuzza, ma la tua ritirata non è stata abbastanza rapida: dopo neppure tre

metri, quattro individui sbucano davanti a te. Il loro aspetto è simile a quello del cadavere alle tue spalle, eccettuato qualche piccolo particolare: indossano abiti nuovi e immacolati, sono giovani e vigorosi e stringono tra le mani delle lunghe mazze di legno. Interdetti, si arrestano a qualche metro di distanza, ma all'improvviso uno di loro nota il morto e interpella bruscamente i compagni. Gli uomini discutono rapidamente, a bassa voce, senza staccarti gli occhi di dosso. Improvvisamente si lanciano su di te roteando le mazze. Devi difenderti! Per tua fortuna, la via stretta impedisce loro di attaccarti tutti insieme: dovrai affrontarli due alla volta.

Ciascun aggressore	Forza 8	Vita 12

Non appena elimini i primi due, vai al **156**.

385

Alla vista della tua cavalcatura di fortuna la folla in delirio lancia grida d'orrore: «Shiva misericordioso!»
«Sacrilegio! Un infedele che si prende gioco delle nostre usanze!»
«Ha profanato la vacca sacra! Incredibile!»
«Che infamia! A morte l'infedele!»
Per farla breve, ora non soltanto i Thug, i Bramini e gli Yogi vogliono la tua pelle per aver disonorato il Katar, ma l'intera popolazione di Kasi, polizia compresa, vuole farti a pezzi. Il tuo viaggio in India si sta rivelando difficile.
Quanto all'animale, non sembra capire cosa sta succedendo e prosegue imperterrito, travolgendo tutto al suo passaggio. Abbassi la testa per evitare le pietre e la frutta marcia con cui vieni bersagliato dai passanti inferociti. Questa cavalcata a dorso di vacca è una bella umiliazione per chi, come te, ha domato i più fieri purosangue arabi e i selvaggi stalloni normanni! Alle tue spalle, alte grida cariche d'odio ti ricordano che una massa di fedeli pronti a tutto continua l'inseguimento.
Improvvisamente, trascinata dallo slancio, la tua cavalcatura prende male una curva e travolge una bancarella di frutta. Lancia due dadi e incrocia le dita. Se sei contento del risultato, vai al **436**, altrimenti vai al **36**.

386

Afferri l'insolita arma e pari abilmente l'attacco del Thug. Perdi però 1 punto di Forza per tutta la durata del duello, perché non sei abituato ad usare il Katar.

Thug	Forza 10	Vita 12

Se vinci, vai al **330**.

387

«Forza, parla. Chi sei? Cosa vuoi da me?»
«Abbi pietà, nobile straniero. Sono solo un modesto discepolo di Gundrahna, Gran Sacerdote di Shiva. Mi ha inviato qui per interrogarti, poiché sei stato visto in compagnia di un uomo che custodiva un oggetto prezioso, un oggetto che ci è stato rubato. Il suo cadavere è stato ritrovato in un vicolo del quartiere dei paria, ma la reliquia è scomparsa. Hai forse qualche indizio che ci permetta di ritrovare ciò che ci è stato tolto? Se non ritrovia-

mo rapidamente quell'oggetto, una grande sventura si abbatterà su tutti noi. Hai tu quello che cerchiamo?»
Cosa rispondi?

Che non puoi aiutarlo perché non sai di cosa sta parlando? Vai al **112**.
Che vuoi discuterne con Gundrahna in persona? Vai al **98**.
Che sei entrato per caso in possesso di un oggetto misterioso e che sei disposto ad affidarglielo? Vai al **404**.

388

Sguaini in un lampo la spada e ti getti sui due uomini. Sfortunatamente, non sei stato abbastanza abile. A quanto pare il Thug non risente minimamente della mancanza di luce e ti ha individuato! Porge la sua daga a Pundipani e fugge via portando con sé il Katar. Non potrai riacciuffarlo se prima non elimini Pundipani che ti sbarra la strada.

Pundipani	Forza 10	Vita 7

Se riesci ad uccidere il traditore, vai al **360**.

389

L'effetto nocivo della bevanda si fa subito sentire, minando la tua volontà, trasformando le tue percezioni in una visione rosso sangue. Con un enorme sforzo, tenti di contrastarne l'azione. Il liquido ti scorre nelle vene, certo, ma prima che abbia compiuto la sua opera hai il tempo di inghiottire la contropozione in tuo possesso! Tutti gli sguardi sono rivolti all'altare del sacrificio, e il tuo gesto passa inosservato. Ti asciughi il sudore freddo che ti bagna la fronte e vai al **139**.

390

Il tuo stato di ebbrezza avanzata rende inutile ogni tentativo di spiegazione coerente. Il capitano delle guardie ordina ai suoi uomini di arrestarti.
«Il tuo sacrilegio è gravissimo, disgraziato» ti ammonisce. «Considerati fortunato per il rifugio che la prigione di Kasi ti offre. La folla ti avrebbe fatto a pezzi».
Rassegnato, rinunci ad ogni tentativo di resistenza. Una pessima idea: poche ore dopo vieni condannato a morte. La sentenza verrà eseguita durante la prossima esecuzione pubblica. Non temere, non dovrai attendere molto: l'esecuzione si terrà tra tre giorni. La tua avventura finisce qui.

391

Ti sbarazzi dell'ultimo monaco dal cranio rasato e lanci un'occhiata al Thug. Anche lui ha avuto ragione dei suoi avversari, ma a che prezzo! Il suo sari bianco è zuppo di sangue ed è ferito in diversi punti. Si appoggia al muro. Accorri in suo aiuto. «Prendi... il medaglione... amico...» mormora il morente in un rantolo. «Che Kalì ti aiuti! Presto!... la cerimonia... l'ora si avvicina... gli altri saranno sull'isola... a Lamar... quando l'eclisse sarà completa...»
Detto questo, il poveretto rende l'anima alla sua dea. Ispezionando il suo corpo, scopri un ciondolo appeso al suo collo, seminascosto da una piega della tunica. È un medaglione in cui è incassata una figura piatta d'oro, dal disegno irregolare. Si direbbe incompleta... Hai già trovato un oggetto simile? Ad ogni modo, metti questo pezzo di medaglione insieme agli altri oggetti del tuo sacco. Nel risvolto di una manica trovi un foglio ripiegato, sul quale è disegnata la mappa approssimativa di un villaggio lacustre. Una croce segna una specie di imbarcadero: senza dubbio un punto di raccolta! Il fanatico non possiede

altro, a parte le sue armi: una funicella di seta e un pugnale dalla lunga lama ricurva. Ah, sì... al medio della sua mano destra è infilato un anello con una pietra rossa. Se vuoi, puoi metterlo in tasca.
Ora devi decidere se indossare gli abiti del Thug o no. Più tardi potrebbe rivelarsi importante... Lasci questi luoghi malsani e corri verso il punto d'incontro dei Thug.
Vai al **290**.

392

Senza gettare neppure uno sguardo indietro, avanzi nella giungla cercando la pista che porta in città. Eviti per un pelo una picca che sibila accanto alla tua testa. Maledetto il tuo comportamento impulsivo! Senza alcun preavviso, un nuovo elemento viene a modificare la situazione: un gran numero di Thug, armati di tutto punto, compare davanti a te. Perché non lasciare semplicemente che le due fazioni si ammazzino a vicenda? Una buona idea, ma sfortunatamente uno dei Thug ti indica e grida: «È lui che ha il Katar Sacro!» E visto che le disgrazie non vengono mai da sole, anche i monaci vishnuisti che ti stavano inseguendo hanno udito le sue parole. Si scatena una feroce battaglia.
A titolo informativo, sarà vinta dagli adoratori di Kalì, ma la cosa non ti interessa più, perché sei stato il primo a cadere sotto i colpi congiunti dei Thug e dei monaci.

393

L'esperienza ti ha tolto il vizio di confidare troppo nella fortuna in simili situazioni. In terra straniera non si è mai troppo prudenti, meglio non correre rischi inutili. Ti accosti silenziosamente alla porta, pronto a tutto. E hai fatto bene, poiché un attimo dopo il battente si apre lentamente. Due sagome penetrano nella camera e si avvicinano alla tua stuoia. L'oscurità è quasi totale e non riesci a distinguere un gran che. Improvvisamente, la luna sbuca tra le nuvole e strappa un riflesso cupo alla lama di un pugnale. Stringi con forza l'impugnatura della spada e sferri il primo colpo. Se la tua Forza è uguale o superiore a 16, vai al **111**. Altrimenti vai al **64**.

394

Fuggi via a gambe levate lungo la stretta strada fiancheggiata da edifici lugubri. Neppure un raggio di luce filtra dalle porte o dalle persiane. Alle tue spalle, il monaco mendicante continua a correre, ormai sull'orlo di un collasso. «Aspetta!» ansima. «Non devi... Il... Il Katar del sacrificio supremo...» Ma lo distanzi senza fatica e l'eco della sua voce rimbalza, sarcastica, sulle facciate cieche. Rallenti un istante, verificando se sei ancora inseguito. Non riesci a capire il conflitto che ha luogo in questa città, ma hai l'impressione che tutti vogliano farti la pelle. Ma adesso che hai un po' d'oro, la musica cambia! Al tramonto sarai già lontano da Kasi... Ad un tratto un rumore sordo alle tue spalle ti fa sussultare. Ti volti di scatto... e ti ritrovi faccia a faccia con due feroci Thug. Sguainano simultaneamente le armi e si precipitano su di te.

Primo Thug	Forza 10	Vita 11
Secondo Thug	Forza 10	Vita 10

Se vinci, vai al **107**.

395

Varchi la soglia della cappella. L'interno è in penombra, appena illuminato da alcune lampade a olio. Distingui le sagome di una dozzina d'uomini seduti a terra, immersi nel silenzio della meditazione. Davanti al muro di fondo, a circa quindici metri, c'è una splendida statua. Se sei già penetrato nel tempio di Lakshmana, vai al **302**, altrimenti vai al **338**.

396

Per un attimo pensi di esserci riuscito, poiché la tua mano stringe l'impugnatura della spada, ma il dolore folgorante che ti attraversa la gamba spazza via le tue speranze. I denti del rettile sono affondati nella tua carne e hai appena il tempo di tranciare in due l'animale prima che il veleno faccia effetto. Scosso da atroci convulsioni, cadi a terra ed esali l'ultimo respiro... Il tuo ultimo pensiero corre a Shangri-La, l'inaccessibile. Puoi sempre riprovarci nella prossima vita...

397

Messi in agitazione dalla recrudescenza dei combattimenti, gli uomini della guardia cittadina pattugliano il quartiere a caccia di piantagrane. Il fracasso della tua ultima impresa li ha fatti accorrere come mosche al miele: una squadra al completo sta correndo in questa direzione. Hai appena il tempo di tuffarti in un angolo riparato per evitare domande imbarazzanti. Ma perché tutti ce l'hanno con te? E cosa significa quella macchia rossa sulla fronte dell'assassino? Gli enigmi che ti ossessionano restano senza risposta. Fortunatamente, lo zelo che le guardie impiegano nella ricerca del colpevole è relativo, e nessuno scopre il tuo nascondiglio. L'hai scampata bella!
Vai al **74**.

398

Centri in pieno una barca che portava tre Thug alla cerimonia. Non sei leggero, almeno novanta chili di muscoli, senza contare la cotta metallica e il resto! Calcolando anche l'altezza da cui sei caduto, tutto ciò è più che sufficiente per far colare a picco il battello di fabbricazione artigianale. Un naufragio è proprio quello che mancava alla tua collezione!
I Thug lanciano alte grida e ingollano grandi sorsi d'acqua: non sanno nuotare. Purtroppo puoi salvarne solo uno. Lo trascini sulla riva fangosa sotto le palafitte.
Il fanatico però ha mandato giù troppa acqua ed è annegato. Frughi velocemente i suoi vestiti. A parte le sue armi - una cordicella di seta e un pugnale con il manico di corno e una lunga lama triangolare - possiede solo un anello ornato da una pietra rossa, che porta infilato al medio della destra. Se vuoi, puoi infilartelo in tasca.
Ora decidi se indossi o no gli abiti del Thug, poi vai al **223**.

399

Esitante, cerchi a tentoni il sacco nell'oscurità, ma hai commesso l'errore di voltare la schiena al tuo interlocutore. L'uomo afferra un piccolo pugnale che nascondeva tra le pieghe della tunica e balza su di te nel momento in cui, messo in allarme dal rumore, ti volti di scatto. Lancia due dadi: se fai 5 o meno, vai al **430**, altrimenti vai al **383**.

400

Le tue dita stringono convulsamente l'impugnatura della fedele arma. Respingi il capo della polizia che tentava di frapporsi e ti getti sul capitano delle guardie prima che raggiunga la porta e dia l'allarme. Visto il tuo gesto, sguaina a sua volta la spada ricurva e para ogni tuo colpo.

Capitano delle guardie	Forza 12	Vita 10

Se riesci ad ucciderlo in tre assalti o meno, vai al **334**. In caso contrario vai al **251**.

401

Ti rialzi, fiero, sotto gli sguardi attoniti dei dignitari. Il loro stupore si trasforma ben presto in ammirazione e le acclamazioni risuonano alte. Tutti sembrano entusiasti per la tua vittoria... tranne il Primo ministro!
Approfittando dell'agitazione che lo circonda, si strappa via il turbante, svelando così la cicatrice sul collo che già ti aspettavi, ma anche il segno maledetto dei Thug che marchia la sua fronte! La sua mente ha ceduto.
«Kalì trionferà comunque!» urla. «Morirete tutti per mano mia!»
Si getta sul maharajah, schiumante di rabbia, e tira fuori il Katar Sacro da sotto le vesti.
«No!» gridi, lanciandoti in aiuto del sovrano. Balzi sul palco e recuperi le tue armi che erano state abbandonate in un angolo.
Ma solo adesso ti rendi conto dell'ampiezza di questo complotto, volto a eliminare il maharajah. Numerose guardie si sbarazzano delle uniformi, rivelando la loro identità: sono assassini Thug! Ne restava ancora qualcuno, dunque... Immediatamente le guardie fedeli al maharajah fanno scudo e la mischia si fa generale: alcuni nobili cadono a terra, pugnalati dai fanatici, mentre parecchi Thug soccombono sotto i colpi degli amici di Rabindranath.
Il maharajah stesso è alle prese con Muluji, il traditore. Ad ogni attacco, il Katar Sacro manca di misura il suo torace. Ti precipiti in suo aiuto, ma due Thug ti tagliano la strada.

1° Assassino Thug	Forza 8	Vita 10
2° Assassino Thug	Forza 7	Vita 10

Devi batterli il prima possibile, ne va della vita del maharajah! Se li uccidi in due assalti o meno, vai al **34**. Se ci riesci in tre turni, vai al **365**. Se ti occorrono quattro turni o più, vai al **414**.

402

Sali le scale con grande prudenza, ma le tue precauzioni si rivelano inutili: il tetto è deserto. Solo un arco spezzato testimonia la lotta spietata che si è svolta in questo luogo. Il sole sta calando rapidamente, sarebbe meglio non sprecare altro tempo prezioso: devi vendere l'arma che si trova da ormai troppo tempo nel tuo sacco (vai al **33**).

403

Lancia due dadi. Se ottieni un doppio, vai al **251**, altrimenti vai al **434**.

404

La tua buona fede è evidente. «Non è forse il Katar Sacro che desideri ardentemente ritrovare?»
«È così! Chi te ne ha parlato? Dove si trova?»
«Non troppo lontano. Nel mio sacco, per essere precisi, dove un perfetto sconosciuto lo ha deposto senza avvisarmi. Aspetta, voglio dartelo: il tuo discorso mi è sembrato giusto e sensato».
Allenti la pressione della lama sul petto dello sconosciuto, dando così prova delle tue buone intenzioni.
Vai al **399**.

405

Ringrazi le guardie e dichiari che aspetterai l'ora di udienza. Vieni condotto in un'anticamera lussuosa, decorata con affreschi che celebrano le divinità indù della prosperità e della fertilità. Alcune scene ti fanno arrossire, ma sai bene che, nella religione induista, l'unione fisica tra uomini e donne simboleggia un'armonia cosmica incomparabile. A ciascuno la sua morale.
I minuti passano, e cominci a temere che l'attesa sarà lunga. Dal tuo arrivo a Kasi, la tua pazienza è già stata messa parecchie volte a dura prova! Ma con tua sorpresa, poco dopo un uomo accompagnato da due guardie entra nella stanza.
Il nuovo arrivato indossa un vestito da cerimonia: una splendida tunica verde orlata di finissime perle, e un lungo turbante verde acqua che gli copre maestosamente la testa, il collo e le spalle, fermato da una bellissima piuma blu.
«Benvenuto a palazzo, straniero» esclama. «Sono il Primo ministro Muluji».
E così, questo è il padre di Rossana. Ora vedi la somiglianza della nobile fronte e dei lineamenti fini.
Il Primo ministro prosegue: «Queste guardie mi hanno messo al corrente della tua importante visita. Perdonami se non ti ho ricevuto prima, ma stavo preparando l'udienza pubblica che avrà luogo tra due ore alla presenza del nostro venerato maharajah. So che hai fretta di affidargli... una certa cosa! Andiamo subito da lui».
Annuisci, sollevato.
Immediatamente il Primo ministro ordina: «Guardie! Tornate ai vostri posti!» Poi ti fa strada: «Passiamo per di qua».
Vai al **79**.

406

Senti il rumore dei passi dei tuoi inseguitori avvicinarsi pericolosamente. Senza perdere tempo a bussare, spingi con forza la porta e ti introduci nella casa. Decidi se entri stringendo tra le mani la spada o no, e poi vai al **409**.

407

«Peccato!» risponde il Rakchasa. «Ora sarò costretto a divorarti!» La creatura ricade sulle quattro zampe e balza, come mossa da una potente molla, nella tua direzione. Impossibile fuggire! La sola via di uscita è combattere! Cosa fai?

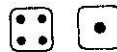
Sguaini la spada? Vai al **273**.
Gridi a squarciagola? Vai al **138**.
Usi l'Occhio Magico? Vai al **122**.

408

Hai dato prova di grande presunzione: non puoi sfuggire agli artigli delle belve! Nonostante una feroce resistenza, perdi la vita in fondo a una delle tante segrete del tempio, costruite proprio per sbarazzarsi degli eretici e dei ladri. Il sangue sgorga a fiotti dalla tua gola squarciata e in pochi istanti esali l'ultimo respiro. Hai fallito!

409

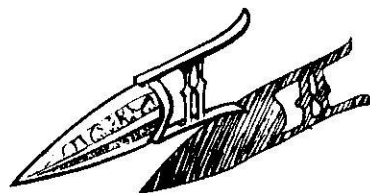
Ti appoggi al battente di legno, col respiro corto per la lunga corsa. La tua mente è completamente occupata da ciò che succede all'esterno, alla ricerca disperata di un modo per sfuggire alla situazione. Immerso nei tuoi pensieri non noti neppure l'arredamento che ti circonda. Quando finalmente ti decidi ad aprire gli occhi e osservare la stanza in cui ti sei rifugiato, vedi, al centro, un rispettabile vecchio seduto a gambe incrociate su un tappeto ricamato. Le pareti sono completamente nascoste da

409 - *In mezzo al fumo prende forma una visione da incubo...*

scaffali colmi di fiale polverose e piccoli animali impagliati. Hai l'impressione che la tua visita importuna non sia gradita, impressione rapidamente confermata dall'atteggiamento dell'uomo che sei venuto a disturbare: il mago intreccia agilmente le dita e cambia posizione, salmodiando parole senza senso. Improvvisamente, vieni avvolto da una nube opaca. Solo il rassicurante contatto della porta contro la tua schiena ti conferma che non ti sei mosso di un millimetro. Un'apparizione da incubo sta prendendo forma: una gigantesca testa coperta di ispidi peli, con le orecchie a punta, gli occhi luminosi come carboni ardenti, e un lungo muso in cui si spalanca una bocca irta di denti da cui esce guizzando una lingua biforcuta e rossastra. Ti si gela il sangue nelle vene!
Se sei entrato impugnando la spada, vai al **336**, altrimenti vai al **27**.

410

Finalmente il sole giunge al suo zenit: è l'ora della pubblica udienza! Ti dirigi al cortile principale del palazzo, impaziente di raggiungere il Primo ministro e il maharajah. Decine di persone sono già sul posto, desiderose di sottoporre qualche supplica al saggio Rabindranath, o spinti dal semplice desiderio di vederlo in carne e ossa. Uomini e donne di tutte le età, numerosi bambini, seduti o raccolti in file serrate occupano buona parte del cortile. Numerose guardie girano tra la folla offrendo cibo agli affamati. Una serenità profonda è dipinta sul volto dei presenti, anche di coloro che sono qui per dirimere una disputa sul possesso di un po' di bestiame o di un fazzoletto di terra. Improvvisamente cala il silenzio: il maharajah Rabindranath è arrivato...
La nobiltà d'animo traspare da ogni suo tratto. Ben proporzionato, sembra più alto di quanto sia in realtà. Il suo mento volitivo è coperto da una barba curata. Una splen-

dida corazza, su cui è inciso il simbolo del fiore di loto, ricopre il suo torace muscoloso. Pesanti bracciali di oro lavorato circondano i suoi polsi. È vestito semplicemente: una tunica bianca e un turbante porpora. Alle sue spalle intravedi un ometto dalla faccia giallastra e il Primo ministro Muluji, che proclama l'apertura dell'udienza.
Alcuni affari di ordinaria amministrazione vengono sbrigati, poi il maharajah si rivolge ai dignitari che lo circondano.
«Qualcuno tra voi vuole affrontare un problema particolare che potrebbe richiedere la mia attenzione?»
Nessuno dei consiglieri sembra avere una richiesta da fare.
Ora tocca a te: il Primo ministro sorride, ti lancia un'occhiata complice e prende la parola:
«Altezza» comincia, «vi ricordate di quel crimine atroce che ha avuto luogo la settimana scorsa?»
«Parli di Satyajit, mio cugino, che è stato assassinato e spogliato dei suoi beni?»
«Sì, un omicidio che ricordava i riti Thug... Ebbene, gli avevano tagliato le dita e strappato i gioielli...»
Ma dove sta andando a parare Muluji? Non ci capisci più nulla...
«Grazie a questo atroce dettaglio» riprende, «ho potuto identificare l'assassino! È qui in questo momento, e porta persino al dito l'anello di smeraldi del morto! Guardie!» grida indicandoti. «Arrestate questo criminale! La prova del suo delitto è sulla sua mano!»
Capisci al volo che ti è stato giocato un brutto scherzo. Ma perché? Fissi il Primo ministro con aria incredula. Per quale motivo ha agito in questo modo? E se... ma certo! I suoi occhi: quello scintillio selvaggio è indimenticabile! E quel turbante verde che gli nasconde il collo... il collo e la ferita che gli hai inferto ieri!
Non c'è dubbio! Il Primo ministro Muluji e il Gran Sacerdote dei Thug sono una persona sola! Ecco spiegato questo tranello...
Nel frattempo però, numerose guardie armate ti hanno disarmato e ridotto all'impotenza e non ti resta che ascoltare la sentenza pronunciata dal maharajah:
«Il crimine di questo straniero sarà punito con la morte, la morte su un braciere ardente!»
«No!» gridi. «Sono innocente! Una settimana fa non ero neppure a Kasi! Il vostro Primo ministro è un traditore, è lui il colpevole! Ha rimesso in piedi il culto di Kalì e guida i fanatici Thug! Dovete credermi...»
Fiato sprecato: il maharajah ti prende per pazzo e i suoi dignitari ridono di te!
Vai al **428**.

411

Proprio mentre oltrepassi i due fanatici, il secondo Thug lancia un grido strozzato: «Per Kalì! È un impostore, un infedele! A morte!»
Fuggi via a gambe levate, ma l'altro Thug, alle tue spalle, scoppia in una risata sadica: «I resti di questo porco satolleranno Kalì! Libera il tuo animale, Saidkhar! Fallo banchettare con questo empio spione!»
L'altro non esita un secondo e segue il consiglio. Il mastino abbaia furiosamente e si lancia sulle tue tracce spalancando le fauci bavose. Svolti a casaccio tra le capanne traballanti. I latrati rauchi del cane bicefalo sono talmente vicini che ti sembra di sentire il suo respiro sulla nuca! Dopo alcuni secondi di corsa folle finisci in un vicolo cieco: la passerella si interrompe bruscamente!

Ancora un passo e saresti caduto in acqua. Il cane antropofago ti raggiungerà tra un istante! Cosa fai?

Lo aspetti a piè fermo e combatti? Vai al **356**.
Ti tuffi nell'acqua salmastra? Vai al **168**.

412

Godbolè si interrompe bruscamente e scruta con attenzione un lucernario che si apre nel soffitto. Seguendo il suo sguardo, noti che il cielo si è oscurato. Sta forse per scatenarsi un temporale? La maledizione di cui ti ha parlato l'albergatore ti torna in mente. Inquieto, poggi con noncuranza la mano sull'impugnatura della spada. Improvvisamente il tetto esplode! Una sagoma atterra agilmente alle spalle del guru in una pioggia di frammenti di legno e calcinacci. Rapido come una tigre mangiatrice di uomini, il Thug sguaina una lunga daga e la pianta nella schiena del saggio che crolla senza neppure un rantolo di agonia. Raggiunto il suo scopo, l'assassino si getta su di te, brandendo l'arma lorda di sangue. Come lo affronterai?

Con la spada? Vai al **301**.
Con l'Occhio Magico? Vai al **337**.
Con il Katar Sacro? Vai al **386**.

413

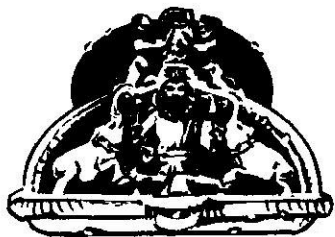
«Dei Thug? Sei pazzo! La setta è scomparsa da dieci anni» dichiara indignato il capo della polizia, dopo il tuo tentativo di discolparti e di raccontare le sgradevoli avventure della giornata precedente. «È impossibile! E non hai alcuna prova di ciò che sostieni: il cadavere che hai "scoperto" per caso nel Quartiere degli Affari è scomparso!» conclude, alzandosi in piedi con un gesto impaziente. Per dare maggior peso alle sue affermazioni, sferra un violento pugno sul tavolo, facendo cadere a terra il tuo sacco. Quando si china per raccoglierlo, i suoi occhi si fissano su un oggetto che ne è uscito. Segui il suo sguardo: l'arma nera giace al suolo! I due poliziotti vengono immediatamente pervasi da un'agitazione febbrile.
«Il Katar Sacro!» urla il capo. «L'arma di Shiva, scomparsa dalla notte dei tempi! Il Katar del sacrificio supremo di cui parlano le leggende proibite... Dei Thug, hai detto... No! È impossibile!» Il magistrato scuote la testa come se volesse così scacciare un sospetto insopportabile, o negare l'evidenza. Vai al **72**.

414

Questi due fanatici ti hanno dato del filo da torcere. Devi prendere atto del dramma che si è compiuto: quando finalmente sollevi lo sguardo verso il palco, il maharajah è già morto! Il criminale lo ha pugnalato al cuore. Pronto a vendicarlo, ti lanci all'attacco, ma improvvisamente succede qualcosa di incredibile!
Dal cadavere ancora caldo di Rabindranath esce un brontolio mostruoso! Il suo corpo sembra distorcersi in tutti i sensi, come scosso da una forza inumana al suo interno. Il suo torace esplode fragorosamente. La mischia si placa e tutti fissano immobili il terribile fenomeno.
Il Gran Sacerdote, in estasi, sembra trasfigurato. Dimentico di tutto ciò che lo circonda, si inginocchia e grida: «O grande Asura, re dei demoni, convocato dal mio sacrificio. O servo di Kalì, ricompensa colui che ti ha riportato in vita!»
Il demone terrificante fuoriuscito dal cadavere del maharajah scopre le zanne luccicanti in uno spaventoso sorriso. La ricompensa del Gran Sacerdote non si fa attendere: con un rapido scatto della mandibola, l'Asura richiude la bocca sulla testa del furfante e l'inghiotte in un sol boccone. Un brivido di orrore ti scende lungo la spina dorsale! Dal corpo decapitato del sacerdote sprizza copiosa-

mente il sangue, e il demone si disseta con evidente piacere alla spaventosa fontana!
Ora si gira verso di te, lanciando un grido rauco simile a una grottesca risata, e ti salta addosso. Vuole farti fare la stessa fine del Gran Sacerdote! La tua lentezza nel combattimento precedente non promette nulla di buono!

Demone Asura Forza 17 Vita 18

Se sopravvivi a questo epico scontro, trascina quel che resta di te al **250**. Se vuoi usare l'Occhio Magico, ora o mai più, vai al **216**. Se fallisci, come puoi facilmente indovinare, il Male dilagherà nel mondo, ma per tua fortuna non sarai lì per constatarlo.

415

Il nugolo di frecce scagliate dai fedeli di Shiva non può arrestare la tua corsa. Benché questi luoghi ti siano totalmente sconosciuti, riesci a seminare i tuoi rari inseguitori e ad uscire dal tempio sano e salvo. Ti nascondi nell'ombra che, vista l'ora tarda, sta invadendo la città. Tra un'ora il sole sarà scomparso dietro l'orizzonte. Improvvisamente senti dei passi furtivi poco lontano. Qualcuno ha ritrovato le tue tracce? Schiacciato contro il muro di una casa, non osi neppure respirare per timore di rivelare la tua presenza. Ed è con tua grande sorpresa che riconosci due sinistri Thug che discutono a bassa voce a pochi centimetri da te! Riesci a cogliere alcuni frammenti della loro conversazione: «Pundipani è stato ucciso mentre portava il Katar, ma uno dei nostri fratelli è riuscito... sviare l'attenzione... rubare l'arma...»
Tutti i tuoi sforzi sono stati inutili! Gli adoratori del Male sono riusciti a impadronirsi del Katar Sacro! Folle di rabbia, sguaini la spada e attacchi i due Thug. Li affronterai simultaneamente.

Primo Thug	Forza 10	Vita 11
Secondo Thug	Forza 10	Vita 10

Se vuoi risparmiare uno dei tuoi avversari per interrogarlo (a condizione che il suo compagno sia morto, e che il sopravvissuto non abbia più di 1 o 2 punti di Vita), vai al **377**. Se l'hai già ucciso, o se non vuoi interrogarlo, vai al **107**.

416

Il vecchio seduto davanti a te indossa un altissimo cappello a spirale. Il suo aspetto potrebbe farlo credere un mendicante, ma sai bene che le apparenze ingannano. Srotola una pergamena ingiallita e comincia a leggere. «E l'ultimo giorno della mia vita, il suddetto Mefistofele prenderà possesso della mia anima... Manca solo la firma».
Esiti un istante, poi afferri d'impulso una bottiglia e la spezzi sbattendola violentemente sulla tavola. Alcuni clienti si voltano, prendendoti per pazzo, ma non te ne curi. Con l'aiuto di un frammento di vetro, ti apri una profonda ferita nella mano sinistra. Il vecchio ti tende una piuma d'oca. La tuffi nel sangue e firmi in fondo alla pergamena.
«...prenderà possesso della mia anima» legge nuovamente il vecchio. «Firmato: Prete Gianni! Ora tutto è in regola».

Scoppia a ridere, si alza e si inchina davanti a te con fare irriverente.
«Padrone, sono ai tuoi ordini!» ridacchia.
La tua prossima tappa sarà l'inferno!

417

Seguendo le indicazioni del locandiere, ti appresti a bussare alla porta del guru. Un'occhiata prudente al cielo ti rassicura: nonostante la presenza di numerose nuvole, la pioggia sembra lontana. Non hai nulla da temere dal saggio.
«Non aver timore di entrare, prode figlio delle terre al di là del mare» tuona una voce all'interno. «La mia casa è aperta a tutti coloro che desiderano entrare». Eppure non avevi ancora rivelato la tua presenza... Forse il guru è anche un esperto mago! Varchi la soglia ed entri in una stanza in penombra, dal soffitto basso. Le pareti sono completamente spoglie e il mobilio è quasi inesistente. Un uomo d'aspetto venerabile, vestito con una larga tunica color zafferano e un paio di corti pantaloni dello stesso colore è seduto a gambe incrociate vicino alla porta. I suoi piedi sono poggiati sulle cosce nella posizione del loto, così cara ai saggi di queste contrade. Il guru sembra galleggiare in un cono di luce che cade da un'apertura nel tetto. La scena ha qualcosa di irreale.
«Buongiorno, rispettabile saggio» dici. «Ho un enorme bisogno della tua luminosa sapienza. Ma, prima di tutto, come hai indovinato il mio arrivo? Sei anche stregone?»
«Apri i tuoi occhi ancora insonnoliti, straniero, e noterai che la mia porta è in pessimo stato. Nessuno ha bisogno di poteri sovrannaturali per vedere qualcuno attraverso una larga fessura... Spero che le tue domande non siano tutte di questa fatta: il mio tempo è prezioso!»
Maledicendo la tua stupidità, ti siedi di fronte al guru.
Vai al **295**.

418

L'indovino è scosso da un brivido di terrore. Le sue arti divinatorie gli hanno rivelato qualcosa di terribile: «Straniero» mormora a fatica, con la gola serrata, «un tremendo pericolo ti minaccia. Molte persone e, soprattutto, delle potenze ultraterrene, la cui natura è inconcepibile, sono sulle tue tracce. Ormai è troppo tardi per evitarle. Stai in guardia! La tua vita è in pericolo... No! Non è possibile! Non posso crederci: il Katar del sacrificio supremo è stato ritrovato! Parti senza perdere un minuto di più, viaggiatore! Non posso fare più nulla per te! Esci subito di qui e lasciami in pace: devo purificare la mia anima». L'indovino entra in uno stato di prostrazione e non riesci a strappargli più neppure una parola. Qual è la tua reazione?

Ridi delle predizioni di questo ciarlatano e tenti di vendere l'arma nella via degli orefici?	Vai al **378**.
Anche se nutri qualche dubbio sui poteri dell'indovino, ritieni più sicuro metterti sotto la protezione della polizia?	Vai al **163**.

419

L'accanimento con cui insegui la tua preda non è passato inosservato! Anzi, non appena sei in una stradina deserta, il Thug fa un brusco voltafaccia e ti attacca selvaggiamente. I suoi occhi brillano, allucinati, come sotto l'effetto di una droga. Sembra dotato di una forza eccezionale. Senza dubbio ignora la tua identità, il che è un vantaggio: se sapesse chi sei il suo furore sarebbe decuplicato.

Fanatico Thug	Forza 10	Vita 12

Se batti questo folle avversario, vai al **453**.

420

Dopo nuovi tentativi infruttuosi, ti appare ormai chiaro che nessuno è interessato alle tue offerte. Ti dirigi quindi verso il cuore del Quartiere degli Affari in cerca di una situazione più favorevole, circondato da una folla rumorosa di imbonitori e venditori ambulanti che offrono amuleti e incantesimi contro i demoni alati. Il soggiorno a Babilonia ti ha reso diffidente, e li eviti con cura. Proseguendo per la tua strada, noti ad un tratto un indovino che si tiene ostentatamente alla larga dal grosso dei ciarlatani. È un trucco per attirare meglio i gonzi o l'uomo è veramente dotato di poteri divinatori? Il solo modo per scoprirlo è avvicinarti (vai al **248**). Se la cosa non ti tenta, tiri dritto per la tua strada e in breve raggiungi la via degli orafi (vai al **378**).

421

«Che peccato!» mormora la principessa. «Eri la nostra unica speranza. Ah, perché il maharajah e il mio fidanzato hanno scelto proprio questo momento per andare a caccia di tigri con l'ospite illustre giunto da Oriente? E dove si è cacciato mio padre?»
Un momento! Un viaggiatore giunto da Oriente? Forse saprebbe dirti qualcosa su questo famoso Paese dei Draghi dove devi recarti... Evidentemente, l'accesso alla Corte del maharajah ti sarà concesso solo a condizione di trovare il Katar Sacro, e l'arma si trova senza dubbio nelle mani dei fanatici Thug che hanno già tentato di spedirti all'altro mondo. Dovresti soppesare attentamente la situazione, prima di prendere decisioni affrettate. Dopo tutto, è meglio tentare di guadagnarsi la giovinezza eterna e la suprema felicità sfidando la morte a ogni passo, oppure vivere pacificamente in un mondo senza creature diaboliche, senza pericoli... e soprattutto senza Katar Sacro?
Se dichiari a Rossana che hai cambiato idea e sei pronto a strappare l'arma sacra dalle grinfie dei Thug, vai al **70**. Se perseveri nella tua decisione di rimetterti in viaggio, vai al **53**.

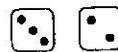
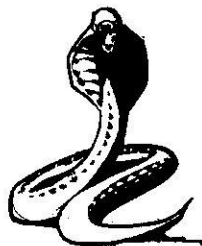
422

Mentre ti chini per dare il tuo obolo, il sadhu esce improvvisamente dal suo letargo e ti afferra il braccio con violenza, bloccandoti con la sua stretta d'acciaio. Le sue unghie lunghe affondano nella tua carne strappandoti un gemito di dolore (perdi 1 punto di Vita). L'asceta incatena il tuo sguardo al suo; i suoi occhi, acuti come pugnali, frugano nella tua mente tagliandola in sottili lamelle. La tua volontà si fa sempre più debole sotto la pressione di questa forza psichica dilagante. Vuoi lasciarti dominare (vai al **192**) o contrattacchi immediatamente (vai al **140**)?

423

La tenda nascondeva un'apertura che sbocca direttamente in una viuzza maleodorante. Steso a terra in mezzo ai rifiuti, il vecchio che hai visto poco fa sta agonizzando. La sua schiena è straziata da tre profonde ferite. Frughi la strada con lo sguardo, ma gli assassini sono scomparsi. Ti precipiti accanto al morente che mormora a fatica queste parole: «Che Vishnu ti assista, amico... Porta a termine la mia missione. Attento, stai alla larga dai Thug! E vai...» Le parole seguenti sono inintelligibili, annegate dal fiotto di sangue che sgorga dalla bocca del poveretto. Se possiedi una pozione curativa, vai al **425**. In caso contrario, lancia due dadi. Se il risultato è inferiore o uguale a 6, vai al **93**, altrimenti vai al **75**.

424

Paghi il prezzo pattuito (cancella i sette pezzi dal tuo totale d'oro) prima di sederti a tavola. La sala si vuota a

poco a poco, ma ben presto un piatto fumante, portato dal locandiere, viene a farti compagnia. L'uomo scodella un'abbondante porzione di pesce e riso su una foglia posata di fronte a te, ti augura buon appetito e scompare nuovamente in cucina. Strano paese: a quanto pare piatti e posate non fanno parte delle tradizioni culinarie! Non ti resta che afferrare il cibo con le dita. Una sensazione acuta di bruciore ti invade immediatamente la bocca: la salsa è particolarmente speziata! Chiedi da bere con voce rauca, e l'albergatore riappare all'istante con una brocca e due boccali di terracotta. Spegni la brace ardente che ti tormenta con generose sorsate di vino di palma e ti rivolgi al tuo occasionale interlocutore. Vai al **441**.

425

Tiri fuori dal sacco la fiala che ti sei procurato nel quartiere dei ladri di Babilonia, e ne fai bere il contenuto al vecchio (cancella la pozione dalla lista degli oggetti in tuo possesso). Il suo corpo viene scosso da un sussulto, è la prova che il liquido sta agendo. Ma le ferite dello sconosciuto sono mortali: non sopravviverà a lungo.
Vai al **93**.

426

Un muricciolo di terra ti sbarra il passaggio. Ti prepari a tornare suoi tuoi passi, ma improvvisamente uno degli individui inquietanti della taverna ti si para davanti. Il sorriso sardonico che gli incurva le labbra non lascia presagire nulla di buono riguardo alle sue intenzioni. Una lunga daga affilata compare improvvisamente tra le sue mani. Non ti resta che sguainare a tua volta la spada.

Assassino	Forza 9	Vita 11

Se esci vittorioso dal duello, quale sarà la tua prima mossa?

Frughi nelle tasche del cadavere?	Vai al **96**.
Abbandoni questo luogo pericoloso?	Vai al **449**.

427

Eppure ti avevano detto che le misure di sicurezza a guardia del palazzo sono state rinforzate! Non appena sguaini la spada, gli arcieri nascosti dietro le finestre del palazzo ti trapassano con decine di frecce! Hai davvero un'aria interessante, trasformato in un istrice!

428

Improvvisamente, proprio quando tutto sembra perduto, risuona una voce: «Reclamo le prove per quest'uomo! Che Brahma mostri agli occhi di tutti la sua innocenza o la sua colpevolezza!»
È Rossana che ha parlato, e tutti gli sguardi si puntano su di lei. Suo padre, il Primo ministro traditore, impallidisce. Rossana ti lancia un'occhiata bruciante. Non puoi deluderla, ma te ne verrà data l'opportunità?
«E così sia!» esclama il maharajah. «Chiunque ha diritto alle prove se qualcuno le esige per lui! Senza dubbio questa usanza ancestrale di Kasi ti è ignota, uomo di una terra lontana. Dovrai mostrare il tuo vero volto ai nostri dei. In quale modo, sta a te deciderlo: puoi affrontare tre tigri selvagge a mani nude nell'arena, farti chiudere in un

cesto nel quale un fachiro pianterà dodici sciabole, oppure lasciare che un elefante posi la zampa sulla tua testa! Cosa decidi?»
Tra i tre mali, devi sceglierne per forza uno! Tenterai la prova delle tigri, quella delle sciabole o quella dell'elefante? Rifletti bene! Il maharajah ti concede un quarto d'ora per purificare la tua anima attraverso la meditazione. Quando questo lasso di tempo sarà trascorso, dovrai comunicargli la tua scelta. Vieni condotto in una stanza bianca, senza finestre, e lasciato solo.
Ti restano ancora dodici o tredici minuti per prepararti al difficile momento. A seconda degli oggetti di cui disponi e della prova che sceglierai, puoi decidere di bere una pozione (in questo caso prendi nota dei suoi effetti nel Registro di Combattimento), oppure, se possiedi un po' d'olio di restauro, vai al **76**.
Una volta portati a termine questi preparativi, ricevi la visita di Rossana che è riuscita a eludere la sorveglianza delle guardie. Vedendola così vicina, il tuo cuore batte più veloce...
«Povero, povero amico!» geme. «Doveva proprio finire così! Ma non devo piangere... Sappi piuttosto che frugando negli archivi di mio padre, ho scoperto la sua vera identità! Durante le sue battaglie contro i Thug si è fatto catturare dal fascino del culto di Kalì. Invece di annientarli, è diventato il loro capo e ha rinforzato il loro potere. Progettava di assassinare il nobile maharajah con il Katar Sacro, liberando così un demone dai mostruosi poteri distruttivi. Ora conosci il suo piano».
«Ma il Katar è nelle sue mani!» mormori inorridito. «Me lo ha ripreso poco fa...»
«Allora moriremo tutti».
«No, non se il folle orgoglio di tuo padre lo spingerà ad assistere alle mie prove per godere della mia morte. Trionferò, te lo giuro!»
«Attenzione, stanno tornando le guardie» dice Rossana. «Che Shiva ti assista, amico mio!»
E scompare un istante prima che le guardie ti chiamino. Ora devi scegliere se affrontare le tigri (vai al **42**), l'elefante (vai al **142**) o le sciabole (vai al **184**).

429

«Per Kalì!» grida Pundipani, girandosi bruscamente. «Devi morire!» Kalì? I tuoi sospetti erano fondati! Pundipani fa parte della setta degli assassini Thug e si apprestava a consegnare il Katar nelle mani degli adoratori del Male! Ma il traditore smascherato sembra fermamente deciso a tener fede alla sua minaccia: si precipita sulla statua di Shiva accanto a lui e gli strappa il tridente!
Vai al **327**.

430

Ci sei cascato! L'uomo ha sommerso la tua diffidenza sotto un torrente di parole zuccherose e menzognere. In verità si trattava di un sanguinario Thug, fermamente deciso a riprendere il Katar Sacro che aveva trovato rifugio nel tuo sacco. Sfortunatamente Ajahna aveva valutato davvero male le tue capacità, come prova la tua morte vergognosa, poiché non solo hai fallito, ma con la tua sconfitta hai anche causato la distruzione dell'universo...

431

Un'ultima domanda, prima di ringraziare il saggio e rimetterti in cammino. «Non c'è nessun altro a Kasi che sarebbe in grado di darmi maggiori informazioni?»
«Gundrahna, il Gran Sacerdote di Shiva, potrebbe senz'altro aiutarti. Ma si dice che sia molto occupato in questa vigilia del Durga-Puja, e non so se ti riceverà. Invece, potresti interrogare gli uomini della guardia che

hanno partecipato alla cattura dell'ultimo capo dei Thug o hanno assistito al suo processo. Senza dubbio uno di essi potrebbe dirti qualcosa riguardo al Katar Sacro... E, naturalmente, puoi sempre rivolgerti al consigliere spirituale del maharajah in persona, che vive a palazzo. Ma prima dovrai chiedere udienza al governatore di Kasi...» Vai al **412**.

432

Il groviglio di viuzze strette è un autentico labirinto. Ad ogni passo rischi di scivolare sui mucchi di rifiuti e finire nel canaletto scavato in mezzo alla strada che serve da scarico delle acque nere. Dopo aver girovagato a casaccio un bel po', lasci finalmente questo quartiere poco frequentabile. La nuova zona della città in cui ti inoltri sembra più elegante, ed è decisamente più pulita. Improvvisamente sbuchi in una piazza dove sorge un albergo accogliente. Al tuo ingresso, tutti i clienti ti squadrano da capo a piedi, ma nessuno sembra incline a lanciarsi all'attacco senza preavviso. Un ometto gioviale si avvicina dondolando: «Buonasera, nobile viaggiatore. Cosa desideri? Cibo, acqua fresca, un letto confortevole?» Rispondi che ognuna di queste cose ti colmerebbe di gioia. «Allora non sarà difficile soddisfarti. Tre pezzi d'oro per la cena, altri quattro per la camera. Va bene?» Se accetti la proposta dell'albergatore, vai al **424**. Se le sue tariffe ti sembrano proibitive, o se non sei abbastanza ricco, vai al **28**.

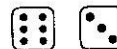
433

Non sei un tipo che perde la testa, neppure in una situazione così assurda.
«Cosa significa questa mascherata?» chiedi.
La statua resta impassibile, ma la scimmia piega la testa di lato e ti lancia un'occhiata colma di rimprovero. «Ti ho fatto una domanda, straniero» replica imperterrita la scimmia. «Degnati di rispondere, e spiega il motivo della tua presenza qui...»
Accetti di discutere con l'intelligente primate (vai al **382**), abbandoni qualsiasi discussione e ti dirigi verso l'entrata (vai al **59**) o attacchi immediatamente la statua (vai al **282**)?

434

Balzi su quest'arma strana, che scatena le più estreme passioni, e poi, rapido come la folgore, balzi attraverso la finestra. Le persiane traforate si frantumano sotto la violenza dell'urto. Messa in allarme dal rumore del legno sfondato e dalle immediate urla del capo della polizia, una moltitudine di guardie sfonda la porta, ma è troppo tardi! Sei fuori portata e corri a perdifiato nelle stradine polverose, zigzagando tra i passanti stupiti. Dopo esserti assicurato di aver seminato gli inseguitori, ti nascondi in una nicchia tra due case basse. Certo, hai perso il sacco e tutto ciò che conteneva (cancella il tutto dal tuo Registro d'Equipaggiamento), ma sei ancora vivo... Vai al **207**.

435

L'intera pattuglia di guardie si getta su di te. Nonostante la tua abilità e la tua coscienza pura, vieni sopraffatto dal numero. Tre soldati hanno perso la vita nella scaramuccia, ma gli altri ti immobilizzano e ti disarmano. Indebolito e stordito dopo questo combattimento, non ti rendi neanche conto di venir trascinato in catene al posto di polizia. Qui, vieni rinchiuso nel locale dove i criminali attendono rassegnati che il giudice venga a pronunciare la loro condanna. Ma il magistrato giunge a Kasi solo una volta alla settimana. In sua assenza, tutti i prigionieri vengono impiccati senza tanti complimenti per evitare il sovraffollamento delle prigioni. Non sperare troppo che

437 - *Davanti a te si erge il maestoso tempio di Shiva.*

qualcuno si degni di ascoltare le tue rimostranze, e non contare sull'arrivo del giudice per raccontare tutto e ottenere la sua clemenza. Anche se hai agito per legittima difesa, la pena indiscutibile per l'uccisione di religiosi, cittadini importanti o guardie municipali è la morte! Finire impalato, bruciato vivo, impiccato, annegato o avvelenato, che differenza fa?

436

I tuoi errori di valutazione ti costeranno cari! Non c'è di che andarne fieri! Sei appena atterrato in mezzo ad un mucchio di manghi e cocomeri succosi, che ammortizzano la tua caduta ma colorano in maniera piuttosto vistosa i tuoi abiti. Fuori di sé dalla rabbia, il mercante di cui hai appena distrutto i beni si avvicina minaccioso. L'omaccione, lucido di sudore, afferra un enorme cocomero e approfitta del tuo smarrimento per tirartelo in testa. Perdi 2 punti di Vita. Semiaccecato e stordito, cerchi rifugio a tentoni in una stradina vicina. Che incubo...
Fortunatamente la povera vacca, in preda al panico, ha ripreso la sua corsa e i tuoi inseguitori si gettano sulle sue tracce. Ti nascondi dietro un mucchio di tavole tarlate e ti ripulisci alla meglio, poi lasci la stradina senza farti notare. Vai al **18**.

437

Percorri in lungo e in largo le vie della città, incurante del tempo che passa. Sbocchi infine in una vasta piazza dominata dal maestoso tempio di Shiva. I suoi bastioni delimitano un quadrato, e una torre monumentale sormonta l'ingresso, orientato a est in modo da ricevere i primi raggi del sole. Avvicinandoti alle alte mura, ti accorgi che sono ricoperte di file e file di statue d'argilla: rappresentano coppie di amanti, raffigurate nelle molteplici posizioni che si possono assumere nell'intimità del-

l'alcova. Ma le scene sono di una tale bellezza plastica, che non puoi credere neppure per un istante che questo spettacolo possa offendere o imbarazzare qualcuno.
Ben conscio della presenza del Katar Sacro in fondo al tuo sacco, oltrepassi il portico d'ingresso e sbocchi in un grande cortile fiancheggiato da magazzini. Le dimensioni della cinta muraria del tempio ti colmano di stupore; potresti perderti in questi sterminati edifici senza riuscire a incontrare neppure un monaco a cui affidare l'arma. Vedi solo fedeli venuti in gran numero per pregare nel santuario. Un individuo di bassa statura, con i fianchi sommariamente coperti da un perizoma bianco, attira casualmente la tua attenzione. Le tre linee orizzontali e la macchia rossa disegnate sulla sua fronte ti permettono di identificarlo come uno dei servitori del dio Shiva! Ti avvicini e gli rivolgi la parola. Cosa gli dirai?

«Ho trovato il Katar Sacro di cui parlano le leggende e sono venuto a riportarvelo»? Vai al **438**.
«Vorrei vedere il Gran Sacerdote: il guru Godbolè è stato assassinato»? Vai al **179**.

438

La sorpresa più grande si dipinge sul volto dell'uomo, ma si riprende rapidamente. «Mi chiamo Pundipani. Vuoi seguirmi? Ti condurrò dal nostro Gran Sacerdote. Sono certo che questa notizia lo riempirà di gioia». Senza aspettare la tua risposta, ti fa strada, attraverso un largo corridoio, verso un'immensa sala dalle pareti quasi nude. La freschezza e la severità del luogo ti fanno venire la pelle d'oca. Il lusso e la comodità sembrano essere inconciliabili con il culto di Shiva: questa stanza è occupata unicamente da impressionanti sculture illuminate dalla luce vacillante delle torce e dei bracieri. La maggior parte di esse rappresenta Shiva munito di quattro braccia: le due mani superiori reggono un tamburello e un tridente, le altre fanno rispettivamente il gesto di dare e rassicurare. La sua fronte è ornata da tre linee e dal terzo occhio, quello della conoscenza spirituale. Cinque serpenti sono attorcigliati a guisa di gioielli attorno al suo collo e ai polsi. A volte è rappresentato accanto alla sua sposa, Durga, o mentre danza da solo, al centro di un'aureola frastagliata di fiamme che simboleggia il cosmo. Noti anche un essere panciuto con la testa di elefante e un uomo con sei teste e sei paia di braccia sopra un pavone, ma non conosci il loro nome e il loro ruolo all'interno di questa complessa religione.
Pundipani ti conduce al centro della sala.
«Vado a chiamare Gundrahna» dice. «Ma devo portargli il Katar per provare che dici la verità; non oso disturbarlo senza ragione durante la sua meditazione». Frughi nel sacco e tiri fuori l'arma, ancora avvolta nella stoffa, porgendola alla tua guida. Il monaco scopre un istante il Katar e poi, visibilmente soddisfatto, china la testa in segno di ringraziamento. Si allontana, camminando all'indietro per qualche metro, poi ti volta le spalle e si dirige verso la porta dalla quale siete entrati, ma invece di attraversare subito la soglia, infila la mano dietro una tenda che incornicia lo stipite. Vai al **277**.

439

Interroghi l'albergatore senza menzionare le tue disavventure recenti. Dopo tutto l'alcol scioglie la lingua, e il tuo compagno non sembra voler smentire questo adagio. Il livello del liquido nella brocca cala a vista d'occhio...
«Dopo il mio arrivo, ho incontrato un uomo che mi ha consigliato di visitare il tempio di Vishnu, un po' fuori città. Come posso raggiungerlo?»

«Allora hai conosciuto un bramino, un prete che fa parte di una casta privilegiata della nostra società, investito dei massimi sacramenti della sua religione. Nel caso tu lo ignorassi, ti avverto che i seguaci di Vishnu non mangiano mai carne; i bramini, in più, non devono fare uso di aglio, porri, cipolle o funghi, né di altre piante nate da cose impure. Personalmente, non ne conosco: frequentano la nostra bella città di Kasi (che diverrà in seguito Benares), dedicata al dio Shiva, solo per gravissimi motivi. Di solito se ne stanno in disparte, nel loro tempio di Lakshmana. Per trovarli, segui la pista che si inoltra nella giungla verso sud-ovest».
Vai al **109**.

440

Il raggio scarlatto emesso dall'arma attraversa la creatura demoniaca da parte a parte, ma senza causargli il minimo danno. Una risata sinistra risuona nell'aria. Cosa farai, ora che l'Occhio Magico è inutilizzabile?

Attacchi il mostro con la spada? Vai al **95**.
Apri la porta alle tue spalle e cerchi rifugio in un'altra casa? Vai al **177**.

441

La calma di questo luogo contrasta gradevolmente con l'agitazione esterna. Ben deciso a capire cosa è successo, interroghi il tuo compagno senza menzionare le tue recenti disavventure. Dopo tutto l'alcol scioglie la lingua, e l'albergatore non smentisce questo adagio. Il livello del liquido nella brocca cala a vista d'occhio...
«I miei viaggi mi hanno portato in molti paesi lontani e bizzarri, ma non avevo ancora visto una città come questa...»
«Senza dubbio, fortunato viaggiatore. Kasi (che diverrà in seguito Benares) è indiscutibilmente la più bella città del mondo poiché il dio Shiva, a cui è dedicata, ha voluto così. Il maharajah Rabindranath governa i nostri destini con giustizia e benevolenza e nessun abitante oserebbe lamentarsi della propria condizione». Vai al **193**.

442

La bellezza dello spettacolo che ti circonda è tale che non sai dove posare gli occhi. Cammini come un automa lungo l'arteria che porta al centro del Quartiere degli Affari, abbagliato dalla profusione di gioielli esposti. Alcuni artigiani, chini sul loro banco, smaltano l'oro per confezionare spille, ciondoli, fibbie e pettini, combinando all'infinito i colori e le forme: fiori, animali, divinità e molte altre cose. La loro immaginazione e la loro abilità non sembrano avere limiti. Davanti a questa distesa di gemme e materiali preziosi, pensi deliziato alle belle donne d'Albione, immaginando l'effetto che darebbero questi sontuosi gioielli sulla loro pelle candida. Ad un tratto, un oggetto ingombrante cade proprio davanti a te, mancandoti per un pelo, e si sfracella ai tuoi piedi! Che orrore! Si tratta del cadavere di un uomo vestito di bianco da capo a piedi. La polvere della strada insozza la sua lunga barba e la fluente capigliatura. Poco importa: di certo non avrà più bisogno di lavarsi. Il particolare che più ti colpisce è però la larga ferita, certo non dovuta a cause naturali, che si apre nella sua gola! Alzi gli occhi: il corpo è stato sicuramente gettato giù da uno dei tetti

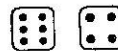
444 - *Ogni tanto, una di quelle allucinazioni ti passa a tiro di spada.*

che sporgono leggermente sulla strada. E più precisamente, a giudicare dalla posizione del corpo, da quello della casa d'angolo lì davanti. Vuoi introdurti nella casa in questione (vai all'**83**), invochi aiuto (vai al **272**), ti chini sul cadavere (vai al **310**) o lasci questo posto al più presto (vai al **378**)?

443

Il mostruoso signore dei morti viventi si è letteralmente disintegrato nel corso del combattimento, via via che riducevi le sue creature in polvere. Quando la testa dell'ultimo scheletro schizza via in un turbine di frammenti ossei , il Thug a quattro braccia viene preso da convulsioni e porta le mani alla testa che poco dopo esplode come un frutto troppo maturo. Hai sconfitto questo nemico spietato... Vai al **314**.

444

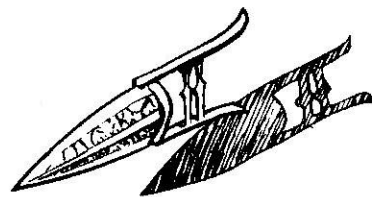
Attorno a te c'è una quantità impressionante di fanatici Thug, Bramini e Yogi che si sbudella allegramente. Questa vivida allucinazione è certamente causata dal tuo stato di grande affaticamento. Approfittando della mostruosa confusione, chiedi al taverniere un altro boccale di soma. Il pigrone sta schiacciando un pisolino, con la testa appoggiata al bancone e una specie di pugnale piantato nella schiena... senza dubbio un'usanza locale. Vari oggetti volano attraverso la taverna, e una bottiglia rotola accanto ai tuoi piedi. La afferri e riempi il boccale.
Tre adoratori di Kalì crollano quasi simultaneamente al suolo, soccombendo agli assalti congiunti di due Bramini e tre seguaci di Vishnu. Uno Yogi, ucciso da un monaco shivaista, cade a terra vicino alla parete. La botola continua a sfornare monaci. Un Bramino maldestro trapassa per errore uno dei suoi correligionari e si scusa, un po' tardi a dire il vero. Ogni tanto una delle allucinazioni ti

viene a tiro, e tu la gratifichi con qualche colpo di spada magistrale, senza abbandonare però il tuo sgabello. Un uomo mascherato, completamente vestito di nero, armato di frusta e fioretto, con la testa coperta da un curioso cappello piatto, si aggrappa al grande candelabro che pende dal soffitto e attraversa al volo la stanza. Ti sfreghi gli occhi e bevi un altro sorso.
Se tu fossi paranoico, penseresti che questi assalitori sono reali e che si stanno disputando ferocemente l'onore di ucciderti. Ma il tuo innato buon senso ti impedisce di ragionare in questo modo. Eppure, neanche le orge più sfrenate alla corte di Riccardo Cuor di Leone hanno mai prodotto delle visioni così realistiche. Ora nella taverna regna nuovamente la calma: solo una trentina di cadaveri sparpagliati qua e là restano a testimoniare il tuo delirio etilico. Una pattuglia di guardie entra nella taverna e strabuzza gli occhi. La loro reazione ti lascia di stucco. «Che massacro!» esclama il capitano, esaminando la sala. «Sei tu il responsabile?» aggiunge, guardandoti con aria inquisitrice.
Questa domanda ti lascia perplesso. Non sapendo cosa rispondere, non dici nulla. «Dev'essere un pazzo!» dichiara il capitano. «Arrestatelo, e fate attenzione: è molto pericoloso!»
Allora era tutto reale! Di questo passo dove andremo a finire? Ma, un momento, ti stanno accusando di aver causato questa carneficina, non puoi permetterlo!

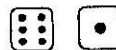
Tenti di discolparti?	Vai al **390**.
Scappi dalla finestra?	Vai al **238**.

445

La tua temerarietà è commovente. Peccato che tanto coraggio debba essere mal ricompensato. Per una volta, le sette rivali hanno trovato un'intesa: i pacifici Yogi, i Bramini contemplativi e gli scatenati Thug vogliono tutti la tua morte. Il grande numero dei tuoi avversari e i loro sforzi congiunti hanno ragione di te. Esalando l'ultimo respiro, rimpiangi amaramente di non aver rispettato le usanze di questo paese di selvaggi.

446

Con la mano serrata sull'impugnatura della spada, fai capire al poliziotto che non sei disposto a lasciarti sequestrare le armi. «Molto bene» dice. «Seguimi e chiariamo questa faccenda una volta per tutte».
Con una sicurezza sorprendente l'uomo si dirige verso la porta; si direbbe che ci veda benissimo nonostante le tenebre, mentre tu fai fatica persino a trovare il sacco. Seguendolo a tre passi di distanza, hai il tempo di distinguere la sua mano sinistra che spinge il battente. Ma un istante dopo l'uomo solleva l'altro braccio sopra la testa e si getta su di te. Lancia due dadi. Se ottieni 4 o meno, vai al **430**, altrimenti vai al **383**.

447

Ti aggiri nel dedalo del Quartiere degli Affari, ma nessuno sembra disposto a offrirti di più per il Katar. Deluso, torni sui tuoi passi ben deciso ad accettare la somma che ti era stata proposta, ma per colmo di sfortuna il negoziante è scomparso. Il giorno volge al termine, e con tutta probabilità il mercante è rientrato a casa. L'animazione nelle vie sta calando. Se non prendi una decisione alla svelta, avrai sprecato completamente la giornata. Vuoi

sbarazzarti del pugnale, regalandolo ad un mendicante (vai al **324**) oppure cerchi un posto dove passare la notte e torni qui domani (vai al **231**)?

448

Chi diavolo ha messo quest'arma nel tuo sacco? Questa domanda ti ossessiona. Sfortunatamente, non hai alcun modo per chiarire questo mistero. Prima di decidere la tua prossima mossa, esamini la situazione. Eccoti, in pieno giorno, nel cuore della città di Kasi, ansioso di riprendere il tuo viaggio verso il Paese dei Draghi. Devi acquistare un cavallo e l'equipaggiamento necessario per il viaggio e ti trovi in possesso di un'arma tempestata di gemme di grande valore. L'evidenza ti balza agli occhi! La soluzione più ragionevole è vendere questo oggetto - del resto non sai che fartene - e acquistare con il ricavato tutto quello che ti occorre per proseguire nel tuo periplo. Shangri-La ti aspetta.
Dopo aver interrogato un portatore d'acqua, ti dirigi a grandi passi verso il Quartiere degli Affari (vai al **373**).

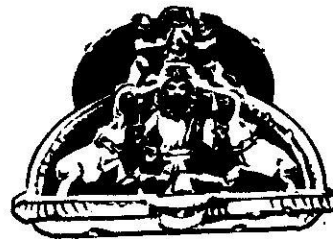
449

Optando per la prudenza, decidi di allontanarti prima che qualcuno dia l'allarme. La macchia rossa sulla fronte del tuo ultimo avversario ti incuriosisce: deve avere un significato, ma non riesci a indovinare quale. E poi, perché tanta aggressività nei tuoi confronti? Avanzando a casaccio nel quartiere, vai al **74**.

450

«In questo caso» prosegue il Rakchasa, «dovrai risolvere un enigma. A queste condizioni perdonerò la tua mancanza di educazione».

Di uno sciame d'api, un quinto si era posato su un fiore di Kadam ba e un terzo su un fiore di Silindhra. Tre volte la differenza tra questi due numeri si posò su un fiore di Kutaja. Non restava che un insetto sospeso nell'aria. Dimmi quante erano le api.

Se trovi la soluzione, vai al numero corrispondente. Se la tua conoscenza della matematica e delle scienze naturali è troppo lacunosa, vai al **407**.

451

Continui ad avanzare come se non avessi udito nulla, ma la voce tuona: «Deponi le armi e inginocchiati davanti a Kalì, se non vuoi morire tra atroci tormenti!»
Rabbioso, sguaini la spada: perché non si mostra, questo maledetto? Per San Giorgio, trionferai su questo avversario invisibile!
Il tuo desiderio viene esaudito: una roccia vicina si muove, rivelando il guardiano dell'isola che si leva in tutta la sua statura. È un gigantesco Thug, avvolto in numerosi strati di stoffa nera; è alto più di due metri e mezzo, e possiede quattro braccia! «Kalì mi fa l'onore di inviarmi un infedele! Preparati a morire!»

451 - *I morti viventi stanno per attaccarti.*

Ti aspetti che il mostruoso personaggio si getti su di te, ma quello si accontenta di aprire la sua bisaccia e tuffarvi la mano per tirarne fuori una manciata di grossi denti. «Danza con i miei amici, cane maledetto!» urla, e scoppia in una risata demente.

Lancia la manciata di denti davanti a sé con il gesto di un seminatore di grano. Toccando il suolo, i denti sembrano crescere, dando origine a creature di un biancore malsano: scheletri con le ossa ingiallite dai secoli! Che prodigio è mai questo? I morti viventi ti attaccano immediatamente.

Per conoscere il numero di scheletri che affronterai, lancia un dado e aggiungi 8 alla cifra ottenuta (combatterai quindi dai 9 ai 14 scheletri). Considera l'insieme degli scheletri come una sola creatura. Ciascuno di essi ha 1 punto di Forza e 2 punti di Vita.

Scheletri	Forza 1	Vita 2

Se riesci a sterminarli tutti, vai al **443**.

452

Infili il medaglione nel sacco (aggiungilo alla lista degli oggetti in tuo possesso) e lasci la dimora del guru assassinato. Non ti resta che seguire il suo ultimo consiglio. Ti dirigerai:

Al palazzo del governatore?	Vai al **100**.
Al tempio di Shiva?	Vai al **159**.
Al posto di polizia?	Vai al **379**.

453

Il Thug giace nella polvere, con il corpo trafitto da parte a parte. La sua follia assassina ti ha impedito di interrogarlo. Peccato, poiché le sue informazioni ti sarebbero state preziose. A quanto pare questa scaramuccia non ha

ancora attirato l'attenzione di nessuno, ma con i fedeli che convergono verso il fiume questa situazione non durerà a lungo. L'audacia degli adoratori di Kalì ti riempie di stupore: sembrano circolare quasi liberamente nella città. La loro cerimonia deve essere vicina. Cosa decidi? Se corri il rischio di perquisire il Thug a costo di essere visto da una pattuglia di guardie, vai al **306**. Se preferisci squagliartela di corsa, vai al **298**.

454

Ti spolveri il vestito e segnali all'uomo che il pericolo è passato e può rialzarsi. Lo sconosciuto non si muove. Stupito, tenti di rianimarlo ma il colore bluastro della sua lingua ti convince dell'inutilità dei tuoi sforzi: la punta della freccia era cosparsa di un veleno particolarmente potente! Questi assassini non lasciano nulla al caso, dovrai stare in guardia!
Ma ormai i cadaveri si accumulano sulla tua strada, e questo triste dato di fatto non ti fa certo sentire tranquillo; decidi di allontanarti al più presto da questo posto. Avanzando a casaccio lungo le strette viuzze, rifletti sulle mille domande senza risposta che si affacciano alla tua mente. Improvvisamente, sbuchi in un vicolo cieco (vai al **426**).

455

La porta si socchiude. Sei un vero idiota: la donna quasi centenaria che ti ha aperto non conosce di certo il nascondiglio degli adoratori del Male! Ma mentre balbetti delle generiche scuse, la vecchietta ha il tempo di afferrare la bacinella in cui ha lavato i piatti e di gettarti il contenuto in pieno viso! Poi ti sbatte la porta in faccia pronunciando una sfilza di coloriti insulti. Chissà cosa vuol dire quel «figlio di Bufalo sprovvisto di linga!» che ha gridato con tanto entusiasmo... Asciughi il liquido maleodorante che ti insozza i vestiti e ti rimetti in cammino. Vai al **286**.

456

Dal cadavere ancora caldo di Rabindranath fuoriesce un brontolio mostruoso! Il suo corpo si contorce in tutti i sensi, scosso da una forza inumana al suo interno. Il suo torace esplode con un terribile schianto. La mischia si arresta, tutti gli occhi si girano a osservare il malefico fenomeno.
Il Gran Sacerdote, in estasi, sembra trasfigurato. Dimentico di tutto ciò che lo circonda, si inginocchia e grida: «O grande Asura, re dei demoni che ho risvegliato con il mio sacrificio. O servo di Kalì, ricompensa colui che ti ha riportato in vita!»
Il terrificante demone fuoriuscito dal corpo del maharajah scopre i denti luccicanti in uno spaventoso sorriso. La ricompensa del Gran Sacerdote non si fa attendere: con uno schiocco sordo, l'Asura richiude le mascelle sulla testa del traditore e ne fa un sol boccone. Un brivido di orrore ti scende lungo la spina dorsale! Il sangue sprizza a fiotti dal corpo decapitato e il demone si disseta con voluttà alla spaventosa fontana!
Poi si volta verso di te, lancia un grido rauco che assomiglia stranamente a una grottesca risata e balza su di te. Vuole farti fare la stessa fine del Gran Sacerdote! La tua lentezza nel combattimento precedente non lascia presagire nulla di buono.

Demone Asura	Forza 17	Vita 18

457 - *Dal corpo dell'aggressore si staccano pezzi di carne putrefatta.*

Se sopravvivi a questo epico scontro, ti trascini a fatica al **62**. Se vuoi usare l'Occhio Magico, ora o mai più, vai al **329**. Se fallisci il Male dilagherà nel mondo, ma per tua fortuna non sarai lì ad assistere allo spettacolo.

457

Non è stata davvero una grande idea quella di entrare a Kasi. Senza accorgertene sei entrato involontariamente in possesso di un oggetto sacro, una setta di assassini tenta di eliminarti a tutti i costi, credi di agire per il meglio sbarazzandoti di questo Katar Sacro e i Thug se ne impadroniscono, sei ricercato dalla polizia... e per completare il quadro, la tua lacunosa conoscenza delle usanze locali ti fa commettere un sacrilegio.
Tenti di rimettere un po' d'ordine nelle tue idee e rifletti sul modo migliore di procurarti un cavallo e lasciare la città al più presto. Non provi nessun sentimento di amicizia per questi dei dalle molteplici facce. Improvvisamente, un grido di panico spezza il silenzio della notte! In un attimo i dubbi che ti torturano vengono spazzati via dal tuo senso del dovere: qualche vittima innocente ha bisogno del tuo aiuto. Ti precipiti nella direzione in cui è risuonato il grido. Davanti a un'opulenta dimora, cinque guardie del corpo sono stese a terra, sgozzate. La portantina che hanno abbandonato precipitosamente si è rotta nella caduta. All'interno una fragile figuretta si dibatte per liberarsi dai pesanti teli di broccato che bloccano i suoi movimenti. È una giovane donna, di circa vent'anni; senza dubbio è di nobile famiglia, a giudicare dal suo premezzo di trasporto. Ma non è questo il momento di preoccuparsi della sua posizione sociale: la giovane urla di nuovo, poiché la creatura che ha massacrato la sua scorta si è lanciata ora al suo attacco. L'assalitore, disarmato, è a malapena coperto da un perizoma lacero. Ad un tratto, al pallido chiarore della luna, noti che qualcos'altro, oltre

al tessuto, sta cadendo a pezzi: lembi di carne putrefatta si staccano dal suo cranio e dalle sue scheletriche membra, mettendo a nudo le ossa. Scoprendo i canini aguzzi, la creatura si avvicina pericolosamente alla giovane, sfiorandola con l'alito fetido. Hai a che fare con un Pishaka, un morto vivente assetato di sangue; un uomo assassinato il cui corpo, nascosto dall'omicida, non ha ricevuto gli ultimi sacramenti religiosi. Per questo motivo la sua anima in pena seminerà il terrore tra gli uomini finché a sua volta non avrà ucciso il responsabile del suo tormento. Il vampiro apre le mani ossute, con le unghie nere di terra della sepoltura clandestina, e si prepara a strangolare la vittima per berne poi il sangue ancora caldo. Quale arma userai per attaccare il Pishaka?

La tua spada?	Vai al **13**.
L'Occhio Magico?	Vai al **261**.

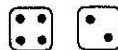
458

Ti tornano in mente i segni cabalistici finemente incisi sul medaglione. Forse qui vive un mago che potrà darti qualche informazione su questo gioiello spezzato. Vai al **406**.

459

Ad un tratto la statua riprende la sua posizione iniziale e si immobilizza. Ormai i tuoi colpi non possono più arrecarle danno, è inutile sprecare altre forze! Fortunatamente, nessun'altro è arrivato dopo di te per assistere alla cerimonia e questo combattimento brutale non ha avuto testimoni. Fasci sommariamente le tue ferite e ti affretti verso il centro dell'isola facendo attenzione a non lasciare tracce di sangue troppo evidenti al tuo passaggio.
Vai al **195**.

460

Il capo delle guardie che ti hanno arrestato entra nella stanza dopo di te, si avvicina al suo superiore e gli bisbiglia qualcosa all'orecchio.
«Cos'hai da dire in tua difesa, straniero?» chiede il capo della polizia.
«Si è trattato di un grosso malinteso, causato da tre uomini vestiti di nero, con una macchia rossa in mezzo alla fronte. Stavano inseguendo un vecchio nella taverna in cui mi ero fermato quando...»
«Menti! Non so dove sei andato a pescare queste frottole, ma le persone che descrivi, i Thug, non esistono più! Sono stati sterminati tutti circa dieci anni fa, durante la rivolta scatenata da quella setta di assassini. Il loro capo era così folle da credere di poter precipitare l'intero universo nel Caos adorando Kalì la Nera, quell'oscena caricatura di Durga, la gloriosa sposa del dio Shiva... Posso anche capire che tu pronunci tali menzogne, miserabile straniero, poiché la tua anima di miscredente non può capire i gloriosi misteri della nostra religione; ma non ti permetterò di pronunciare simili blasfemità proprio alla vigilia del Durga-Puja, la grande festa in onore della sposa del dio che veglia sul destino della nostra città. E adesso dammi una spiegazione più convincente!»
«Ma, ve lo giuro! Sto dicendo la verità. E uno di questi... Thug, come li chiamate, ha...»
«Ne ho abbastanza! Persisti a negare i tuoi crimini, straniero? Portatemi i verbali dei crimini commessi ieri. Presto!»
Il capitano delle guardie si eclissa discretamente, ma torna quasi subito e bisbiglia qualcosa all'orecchio del tuo interlocutore. Via via che l'altro parla, il volto del capo della polizia si rabbuia sempre più.
«Il tuo caso si complica! I rapporti sono confusi, ma almeno una persona corrispondente ai dati che ci fornisci

è stata assassinata ieri. Da te, a quanto pare! Ti sarà difficile provare che hai agito per legittima difesa: il cadavere è misteriosamente scomparso prima che l'inchiesta potesse giungere a qualche conclusione! Resterai in prigione finché non ci saranno indizi sufficienti per fare giustizia. Ma vediamo un po' cosa porti con te, prima di gettarti in cella...»
L'iniquità di questo trattamento ti lascia senza parole, ma sei nelle loro mani e non hai alcuna possibilità di reagire. Vai al **23**.

461

Nel momento in cui varchi il portale, una voce sepolcrale risuona: «Prima di proseguire, deponi le tue armi e inginocchiati!»
Lanci un'occhiata furtiva tutt'intorno: non c'è traccia di interlocutori in carne e ossa. Decidi:

Se obbedisci, vai al **30**.
Se rifiuti di obbedire, vai al **451**.

462

Ti volti di scatto, pronto a tutto. Due Thug saltano giù da un tetto e si gettano su di te, armati di lunghi pugnali. Avevano preparato un'imboscata nel caso in cui le cose si mettessero male per Pundipani. Il fuggiasco non sembra essere tra i tuoi assalitori, ma potrai assicurartene con comodo quando avrai sconfitto questi due avversari che ti attaccano simultaneamente.

Primo Thug	Forza 10	Vita 10
Secondo Thug	Forza 11	Vita 10

Se vinci, vai al **107**.

463

Un tentacolo ti afferra, strappando 2 punti di Vita al tuo totale. Ma un secondo più tardi impugni l'Occhio miracoloso e lo punti sulla massa brulicante della statua demoniaca. Un raggio crepitante di luce verde spazza la superficie della pietra animata, trasformandola nuovamente in scultura immobile. Hai risparmiato del tempo prezioso. Fortunatamente, nessun altro è arrivato dopo di te per assistere alla cerimonia e non ci sono testimoni di questa violenta esplosione. Ti affretti verso il centro dell'isola e vai al **195**.

464

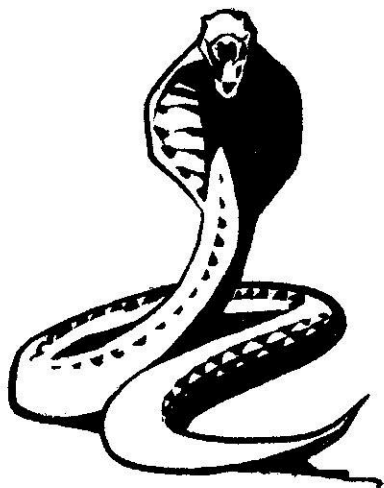
Vieni condotto in una piccola sala completamente vuota, fatta eccezione per una panca di legno nodoso. «Aspetta qui, straniero» dice il funzionario. «Il capo della polizia ti riceverà quando ne avrà il tempo...»
I minuti scorrono lenti; il calore soffocante rende l'attesa insopportabile. Stai perdendo la pazienza, ma non hai modo di accelerare il corso delle cose. Vuoi restare pazientemente seduto (vai al **294**) o lasci questo luogo e cerchi un altro modo per sbarazzarti del Katar (vai al **176**)?

465

I giorni trascorsi a palazzo sono stati fruttuosi. Hai raccontato tutti i particolari delle tue avventure allo scriba di corte, il buon Rudyakiplinga, che ne trarrà di certo dei racconti esaltanti. Il visitatore cinese del maharajah, con il quale hai potuto scambiare le tue idee e le impressioni di viaggio, ti ha confermato l'esistenza di Shangri-La, la città mistica dove la tua ricerca avrà termine. Ti ha fatto il nome di un consigliere molto informato che vive nella capitale: costui possiede una notevole raccolta di testi che trattano di leggende antiche come questa. Ti ha anche

parlato delle meraviglie del suo paese, e dell'acume dei filosofi che vi potrai incontrare. Una nuova scuola di pensiero sta nascendo oggi in Cina.
L'idea delle nuove contrade che dovrai esplorare ti riempie di entusiasmo. Seguendo le sue indicazioni, ti rimetti in marcia verso il sol levante. La strana avventura che hai vissuto in India è impressa indelebilmente nella tua memoria, ma molte altre ancora ti attendono! Il tuo cuore di conquistatore batte più veloce, come sempre, quando riparti verso l'ignoto.

GLI ADORATORI DEL MALE

5

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, lanciato in una folle avventura verso la mitica città di Shangri-La, fonte della vita e della felicità eterna, costruita con la materia di cui son fatti i sogni.

In questo libro il protagonista sei tu. Questa volta il vento dell'avventura porta il Prete Gianni nella giungla e nelle città dell'India misteriosa, terra di antica cultura e religione. Coinvolto suo malgrado nella lotta tra i monaci induisti e la setta dei fanatici Thug, adoratori della dea Kalì, dovrà ritrovare al più presto il pugnale di Shiva per poter condurre a termine la sua missione.

In questo libro il protagonista sei tu. Scopri i Misteri d'Oriente...

copertina illustrata da Jacques Terpant

ISBN 88-7068-277-3

70682773

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu